1992年4月1日発行(毎月1回1日発行)第11巻第4号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

APR.1992 4

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!パソコンの楽しさを伝える雑誌



特別定価480円(別冊付録共)

3.5インチFDD搭載,軽量・小型化を実現
X68000 Compact XVI登場!

PC-9801シリーズ最新3機種紹介
PC-9801NL・NS/T・FA

集中連載 FM TOWNSの可能性を探る!
第1回 ハイパー・メディアをシステム・ディスクで体験しよう

連続企画 IBM-PCの世界
DOS/V導入のしかた

速報! CD一体型 WONDERMEGA 82,800円登場!

山下章のホンキでPlay!ホンネでReview!!
X68000版『グラディウスII』対談
モアイ佐々木vs山下章

米国ウィンターCES'92レポート PART2
アメリカ発売の新作ゲームソフトを一挙公開

今月の新作ソフト情報
全142タイトル満載
パソコン 45作
スーパーファミコン 18作
ファミコン 11作
PCエンジン 18作
メガドライブ 13作
ゲームボーイ 12作
ゲームギア 4作
アーケード 11作
ゲーム・ミュージック&ビデオ 10作

NEW VIDEO GAME
速報 ストリートファイターII'
ナイツ オブ ザ ラウンド

チャレンジ!シミュレーション・ゲーム3大作一挙掲載!
関ケ原/天舞~三国志正史~/三国志III

保存版 別冊付録
ゲーム・ミュージック楽譜集 Vol.4
●ストリートファイターII ●出たな!!ツインビー ●サンダークロスII

誰にも打ち込める32本のプログラムを掲載



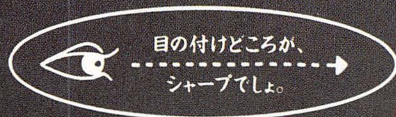
FM-7/77シリーズ
FM77AVシリーズ
FM TOWNS
MSX/2/2+/turbo R
MZ-2500シリーズ
PC-6001/mkII/SR/6601/SR
PC-8001/mkII/SR
PC-8801/mkII
PC-8801mkII SR以降
PC-88VAシリーズ
PC-9801シリーズ
PC-286シリーズ
X1/turboシリーズ
X68000シリーズ
PC-E500
PB-100



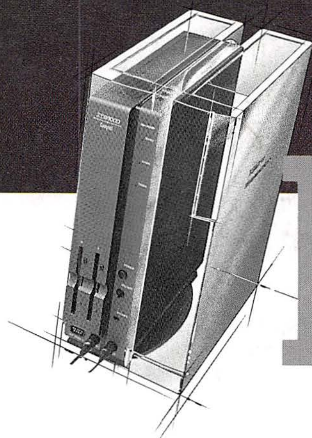
マンガで学ぶ
先生と生徒のための情報教育虎の巻
~コンピュータの基本的しくみ~



SHARP







Down Sizing

シャープX68000パソコン教室開催中

- 会場：四谷教室
- コース：入門コース・表集計コース・音楽コース・絵画コース
- 申込受付電話番号(03)3260-8365
- 受講料：2,000円(税別)

資料請求券
X68000
Bマガ
4係

X68000 Compact新製品発表会

シャープ見・体・験フェア

このうわさのマシンに大接近
(全国各地で続々開催!)

はじめから魅せられる、もっと好きになる。今、さらにひろがるX68000ワールド、その先見性と発展性をあなたの目でじかにお確かめください。コンパクトなボディに無限大の創造力を凝縮したX68000 Compact、何が生まれるか夢を抱いて触れてください。ほら、感性が目を覚ます………。

詳しくは43頁をご覧ください。

体積比44％(当社従来比)、このサイズが象徴するのはまさに創造力とテクノロジーの無限大の可能性です。この先、X68000がどう発展していくのか、その夢の一端が、コンパクトなボディに託されています。ベーシックにはX68000そのもの、しかし未来に夢を結ぶユーザーインターフェイスやデバイスを新たに搭載。はじめて触れる人には、優しさで迎えます。もっと追求したい人には、賢さで応えます。何かを生み出したい、自分を表現したい、誰もが抱く「創造力の芽」をひとりひとりの個性に合わせて大きく育む。そんな夢工房がここにあります。

無限大の創造力はそのままに、そのサイズだけを凝縮しました。

この事実はX68000の未来に、さらなる可能性をひらくことになるだろう。

●X68000のさらなる夢を象徴する体積比44％(当社従来比)のコンパクトサイズ●成熟するウィンドウ環境、SX-WINDOW ver.2.0搭載：フォントマネージャーを装備してアウトラインフォントに対応/1024×1024ドットのワイドデスクトップ、画面スクロールによる軽快なハンドリングをサポート/アイコンの作成・編集を可能にするパターンエディタ&アイコンメンテ/ポップアップメニューを自在に作成できるメニューメンテ/ディレクトリ構造やファイル情報を一覧表示できるツリービューア/その他クリップボード、シンボルトレイなどユーザーインターフェイスを高める新機能を装備●2HD3.5インチFDD2基搭載●カラー液晶ディスプレイとも接続可能※●マウス、コンパクトキーボード標準装備●16MHzクロックをはじめ、X68000XVIの機能を継承。

※カラー液晶ディスプレイを接続してご使用の場合、SX-WINDOW上のアプリケーション利用に限定されます。



●10.4型TFTカラー液晶ディスプレイ LC-10C1-H(グレー)標準価格598,000円(税別)
●接続ケーブル AN-1515X 標準価格4,200円(税別)



New
X68000
PERSONAL WORKSTATION・XVI
Compact

本体＋キーボード＋マウス
2HD3.5インチFDDタイプ CZ-674C-H(グレー) 標準価格298,000円(税別)
14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.28mm)
CZ-608D-H(グレー) 標準価格94,800円(税別)

栄光のグランプリはどの作品に！

第1回 全日本X68000芸術祭「全国大会」

いよいよグランプリの決定を残すだけとなったX68000芸術祭。地区大会を勝ち抜いた精鋭たちが、ラストの栄冠を目指します。

◆開催日時／4月12日(日) 12:30〜17:30
◆会場／プリズムホール(東京ドーム横)東京都文京区後楽1-3-61 ☎03-3817-6222
◆主催・お問い合わせ先／シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 ☎06-621-1221㈹

(同時開催)シャープ見・体・験フェア ●日時/4月12日(日) 10:00〜17:30 ●主催・お問い合わせ先/シャープエレクトロニクス販売㈱ 首都圏統轄営業部パソコン担当 ☎03-3626-8858

●お問い合わせは…
シャープ株式会社
電子機器事業本部システム機器営業部
〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部AVCシステム事業推進室
〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)3260-1161(大代表)

夢をかたちに
信頼と創造の富士通



学ぶことが、どんどん楽しくなる。

鮮やかにページが展開する
リアルなサウンドで伝える。
マルチメディアだから
社会も算数もいきいきと学ぶことができます。
そこには、新しい発見や感動がぎっしり。
家族全員にうれしい能力も満載したFM TOWNSⅡ。
心に響くから、実力になるのです。


FM TOWNS地理
自然のなりたち

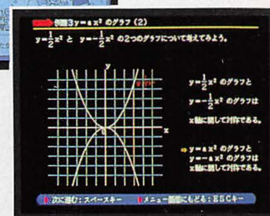

FM TOWNSドリル
小学算数(1〜6年)

●絵と音を使って、学ぶ楽しさを覚えよう。

教科書から音が出たり、参考書の絵が動いたりしたら、勉強はだんぜん楽しくなるはずです。FM TOWNSⅡは、そんな夢をかなえてしまいます。たとえば、社会科のソフト『FM TOWNS地理 自然のなりたち』。カラフルな写真画面を見ながら音でしっかり内容をマスター。また、『FM TOWNSドリル小学算数(1〜6年)』は、わかるまで何度も相手をしてくれるので、着実に力がついてきます。FM TOWNSⅡは、勉強の世界にぐんぐん引きこんでくれる家庭教師なのです。



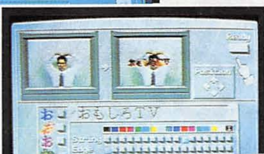
NEW HORIZON
CD Learning System


トップス-CAI数学はかせ

●動く説明、しゃべるレッスンで、成績アップ。

中学校に入学するといよいよ英語の授業がスタート。耳慣れない外国の言葉を覚えるのですから、はじめはたいへんです。とくに発音の練習は、ひとりでは難しいもの。しかし、FM TOWNSⅡがあれば、安心です。中学校の教科書に完全準拠したCD英語学習システムを使えば、正しい発音を何回も繰り返して聞いたり、自分の発音を録音して聞き比べたりができます。また、『数学はかせ』は、変化に富んだグラフィック画面を通して、連立方程式や一次関数など、数学の考え方を具体的に紹介。耳や目で体験しながら勉強できるから、納得できるのです。


住所録
(TownsStaff)


おもしろTV


おしゃれクッキングⅡ

●生活に役立つソフトもラインアップ。家族みんなで使えます。

FM TOWNSⅡには、家族みんなにうれしいソフトもいっぱい。年賀状などの宛名書きなら、標準装備されたTownsStaffにおまかせください。住所録は一度登録すれば、検索や並べ換えも思いのまま。年賀状や季節のご挨拶など幅広く使えてとてもべんりです。お父さんにおすすめしたいのは、ビデオの編集に威力を発揮する『おもしろTV』。運動会やホームパーティを撮影した映像に、テロップを入れたり色を変えたりして、ゆかいなビデオ作品をつくることができます。『おしゃれクッキングⅡ』は、お母さんに役立つソフト。約800種類の料理について、つくり方、カロリー、つくり方のコツなどをアドバイスしてくれます。このような家族全員で使えるのが、FM TOWNSⅡです。

FM TOWNSインフォメーションサービス〔お問い合わせ時間〕10:00AM〜6:00PM 月〜土(祝日を除く) 東京(03)5690-0032 大阪(06)346-5487

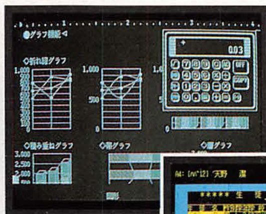
●札幌(011)222-5476 ●青森(0177)23-3291 ●仙台(022)267-5250 ●福島(0245)23-3803 ●つくば(0298)56-5113 ●足利(0284)72-3390 ●東京(03)3646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117
●藤沢(0466)24-6072 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●小田原(0465)24-5002 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●松本(0263)36-7609
●静岡(054)252-8674 ●浜松(053)453-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)346-5415 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334 ●広島(082)211-1759 ●山口(0839)25-5453
●高松(0878)51-8125 ●高知(0888)21-2234 ●福岡(092)713-4392 ●北九州(093)521-8828 ●長崎(0958)20-3526 ●大分(0975)38-0616 ●鹿児島(0992)24-8810 ●沖縄(098)863-7248

現在、お持ちのFMシリーズに関するお問い合わせにつきましても、上記にて承ります。

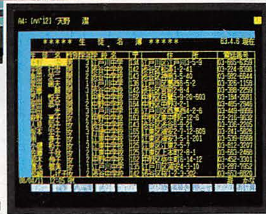
FUJITSU

生活が、ますます面白くなる。

誰にでもすぐに使いこなせるFM TOWNSⅡ。
パソコンの初心者でも
即戦力としてビジネスマンを応援します。
自宅でくつろぎながら構想を練る、語学力をつける、
趣味の世界でリラックスするなど。
音と映像を駆使できるマルチメディアで、
オフタイムに差をつけよう。



FM-OASYS

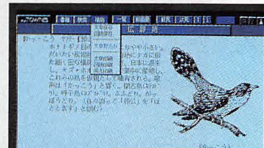


1-2-3™
リリース2.3J

●豊富なアプリケーション・ソフトに対応。だから、ビジネスがバリバリこなせます。

日本語MS-DOS™をサポートするFM TOWNS Ⅱなら、2,000種類におよぶアプリケーション・ソフトを活用できるので、自宅にいながら会社のパソコンと同じような能力を獲得できます。リラックスしながら、情報を整理する、スケジュールを把握する、仕事の構想を練る、といった使い方で一歩先を行くビジネスライフを実現してください。しかも、FM TOWNS Ⅱは、どこまでも人の感性にインタフェースするために、操作性もいちだんとアップ。パソコンの初心者でも、すぐにビジネスの戦力として利用することができるのです。
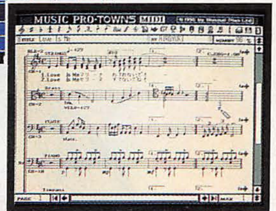
●音と映像を楽しみながら、自分を賢くする。



CD辞書検索(TownsStaff)



ダイナミックイングリッシュ



MUSIC PRO-TOWNS

もちろん、FM TOWNS Ⅱは仕事だけのパソコンではありません。鮮明な音と映像を駆使したマルチメディア・ソフトを400種以上もラインアップ。教養を高めるために、趣味を深めるためにと、楽しみはつきません。とくに注目は標準装備したTownsStaff。その中のCD辞書検索機能を使えば、CD-ROM辞書や電子ブックの検索も簡単にこなしてしまいます。ビジネスはもとより、プライベートな情報の収集にばりばり利用することができるのです。また、いまビジネスの決め手が語学力となる場面も増えています。しかし、忙しくて英会話学校に行けなかったり、費用が高かったりするのが現実。FM TOWNS Ⅱがあれば、そんな問題もなくなります。英会話ソフトが40種類以上もラインアップされていて、さまざまなスタイルの学習にチャレンジできます。たとえば、NHKの『続基礎英会話』のソフト版。自分の発音が波形で見られ、ネイティブスピーカーとの違いを目で確認できます。また、『ダイナミック・イングリッシュ』は、画面の登場人物と対話をしながら、ヒアリング能力と英語のセンスを身につけることができます。これに加えて、趣味の世界では、音楽ソフトがますます充実。音楽データを加工して、電子楽器と組み合わせれば、ミュージシャンの気分です。FM TOWNS Ⅱの使い方はじつに盛りだくさんなのです。

※MS-DOS™は、米国マイクロソフト社の登録商標です。　電子ブックは、ソニー㈱の商標です。　1-2-3™は、米国ロータスディベロップメント社の商標です。



モデルUX20

モデルCX20

298,000円(税別)
モデルUX20+キーボード(テンキー無)　TownsStaff標準装備

あなたに、いちばん近いマルチメディア・パソコン

FM TOWNS Ⅱ

コンパクト&ハイクオリティの"モデルUX"

モデルUX10(1FD)……………………263,000円(税別)
モデルUX20(2FD)……………………288,000円(税別)

パワフル&クイックの"モデルCX"

モデルCX10(1FD)……………………308,000円(税別)
モデルCX20(2FD)……………………333,000円(税別)
モデルCX40(2FD、40MBHD)………433,000円(税別)
モデルCX100(2FD、100MBHD)……533,000円(税別)
カラーCRTは別売。

※商品はすべて本体標準価格です。本体標準価格には、Townsシステムソフトウェアが含まれています。キーボードは含まれておりません。※本広告に掲載の商品の価格について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関する消耗品等および役務について、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

C&C Computers and Communications

15の美し

NEC春の情報生活市 バザールでござーる 2/22(土)〜4/5(日) お店で開催。

※本広告に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

NEC

大切なのは、美しい画像と人にやさしい使用感です。
これからの人たちに、15インチフラットディスプレイ、NECから。

ますます身近なツールになってきたパーソナルコンピュータ。ビジネスからホームへ、教育へと、いろいろな分野でパソコンを利用したい人たちが増えているのも、当然ですね。そうなると気になるのは、目へのいたわり。毎日つきあうケースが多くなるわけですから、やはり人にやさしいディスプレイが必要なのではないでしょうか。人がダイレクトに見て使うディスプレイ。NECではそのあり方を根底から追求し、この15インチフラットフェイスディスプレイを開発したのです。大きくて見やすい使用感。そして疲れにくさを実現。話題のWindowsでも、その心地よい使用感がおわかりになるはずです。パーソナルコンピュータを、もっと快適に使いこなしていただくために、NECは、ディスプレイからも積極的に応援しています。



ここがポイント、15インチフラットフェイスディスプレイ。

見やすい フラットフェイスブラウン管の採用で、照明の映り込みを大きく解消。もちろん曲率の少ないフラット画面だからハッキリ見える。

大きい 表示面積が20%もアップ（従来の14インチ比）。目にいい視距離50～60cmで見れる大きな文字サイズも実現。

疲れにくい 15インチなら、60cmの距離でも首を左右に振らずに見れる画面サイズ。さらに気になる画面反射を抑えるノングレア処理。

ホコリをカット いつでもクッキリ、ホコリの付着を防ぐ帯電防止処理を施しています。（PC-KD881のみ）



15インチカラーディスプレイシリーズ

PC-KD881

●ドットピッチ0.28mmの15インチフラットフェイスブラウン管採用
●アナログRGB入力専用　●640×400ドットの高解像度表示が可能

15型高解像度カラーディスプレイ…標準価格118,000円（税別）

PC-KD882

●ドットピッチ0.31mmの15インチフラットフェイスブラウン管採用
●アナログRGB入力専用　●640×400ドットの高解像度表示が可能

15型高解像度カラーディスプレイ…標準価格89,800円（税別）

●さらにテレビでビデオも見れる1台3役のTVチューナー付ディスプレイも用意しています。

TVチューナー付ディスプレイシリーズ

PC-TV455 15型高解像度カラーディスプレイテレビ……………標準価格147,000円（税別）

PC-TV454 15型高解像度カラーディスプレイテレビ……………標準価格128,300円（税別）

PC-TV354 15型高解像度カラーディスプレイテレビ……………標準価格110,000円（税別）

P C F A M I L Y

NECパソコンには、やっぱり国内実績No.1のNECディスプレイ

さ。

期間中 NECのパソコンを買って、あのバザールでござ～るがリュックになった「おんぶでリュック」を当てよう。

◎対象商品・パーソナルコンピュータPCシリーズ（本体、プリンタ〈NM型番含む〉、ディスプレイ〈N型番含む〉、ディスク装置、イメージスキャナ、モデム、モデム内蔵電話、ファクシミリI/Oユニット）
◎抽選で3000名様にさしあげます。◎詳しくはフェア参加店、店頭で。

日本電気グループ〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉NECパソコンインフォメーションセンター 受付時間…9:00～17:00 月曜日～金曜日（祝日を除く） 東京03（3452）8000 大阪06（943）9800

EPSON

COMPACT Desk Top

30cm×30cm

本を読んだり、趣味に夢中になったり。自分の居場所はいつも心地よく保っておきたいから、ここには自分の気に入ったものだけを置いておきたいと思う。エプソンの新しい32ビットパソコンPC-386Pは、デスクの上で場所をとらない30×30cmの省スペース設計。その小さな占有面積から、さまざまな大きな可能性が生まれます。パーソナル・スペースを大事にしたいから、このコンパクトさがうれしい。小さな高性能エプソンPC-386P新登場。



■32ビットCPU i386™SX(16MHz)をノーウェイトで使用。■30×30cmの省スペース設計。■フロントHDDスロットに40MB/100MB HDD内蔵可能。ハードディスクパックアダプタ(オプション)を使用すればNOTE/BOOK用ハードディスクパックも利用可能。■ユーザーズメモリ1.6MB標準実装、最大14.6MBまで増設可能。■サウンド機能(LINE OUT端子付)標準装備。■内蔵FDDを他のPCの外付けFDDとして使用できるターミナルFDDモード搭載。

PC-386P

新登場

標準価格 **¥268,000**

※写真のディスプレイは別売です。※記載の商品価格は税別です。

●エプソンPCシリーズに関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。エプソンPCインフォメーションセンター 東京(03)3377-3531 大阪(06)397-0915 名古屋(052)953-9230 ●受付時間 AM9:00~PM5:30 月曜日~金曜日(祝日を除く) ※intel in itは米国インテル社の商標です。

エプソン販売株式会社 ■本社:〒151 東京都渋谷区初台1-53-6 ■ショールーム:〒163 東京都新宿区西新宿2-4-1新宿NSビル5階 ■支店・営業所: ●札幌(011)222-2821 ●旭川(0166)26-9522 ●仙台(022)263-3691 ●秋田(0188)32-4002 ●酒田(0234)23-8200 ●大宮(048)644-3400●千葉(0472)25-0984●東京中央(03)3258-4841●立川(0425)27-6168●横浜(045)316-4820●長野(0262)24-7660●松本(0263)36-7251●新潟(025)243-8515●金沢(0762)62-3216●岐阜(0582)65-4130●静岡(054)251-1061 ●名古屋(052)962-7001●京都(075)361-7551●大阪(06)397-0900●米子(0859)23-2860●岡山(0862)23-3331●広島(082)240-5411●高松(0878)23-3646●福岡(092)471-0761●鹿児島(0992)54-5088●沖縄(098)869-3440●特販部(03)3377-2201 ●東京システム営業部(03)3373-6225

※カタログをご希望の方は、ハガキに製品名と住所、氏名、年齢、職業、電話番号、雑誌名を明記してお申し込みください。送付先:〒151東京都渋谷区初台1-53-6エプソン販売株式会社宣伝部パソコン資料請求係

セイコーエプソン株式会社 ■本社:〒392 長野県諏訪市大和3-3-5

9801のマルチメディアは スピークボード から

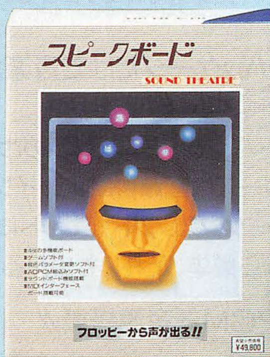
??モノラルFM3音の貧弱なサウンドで満足ですか??

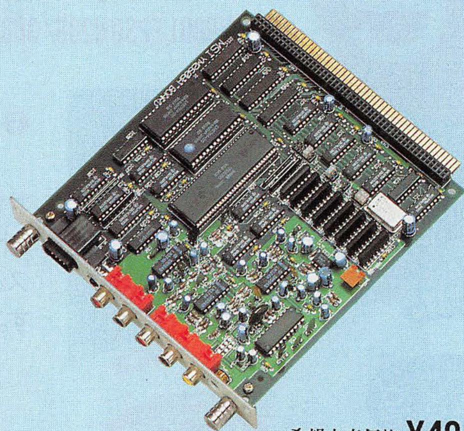
スピークボードはHi-Fiステレオ

(FM6音、リズム6音、SSG3音、ADPCM1音)の迫力

パソコン通信
LAN
(Local Area Network)
でボイスメールが送受信

各操作ソフト標準添付





希望小売価格 ¥49,800

MIDIも
"ビックリ"
サラウンドの大迫力
SBIIのプリンス
"古代祐三作曲"
アルバム付
限定

サウンドボード、PC-9801-73音源部コンパチブル。

●サウンドボードII、9801-26K上位コンパチブル。●サウンドボードII、68Kの曲データが動作可能。●リズム6音は高音質サンプリング音。●MIDIでは出来ない無限の表現能力を持ったFM音源。●新時代音源8ビットPCMサポート。●本体メインRAMを使用した、PCM、ADPCMの分析、再生。●ADPCMに256Kbyte標準搭載、最大4分。●キーボードが鍵盤に早変り、各種サンプリング音出力。●キーボード文字入力を音声出力が出来る。●社内報、重要連絡事項等がボイスメールでリアルタイムに伝達。●高音質ノイズレスを考えた多層基板設計。

〈対応機種〉NEC PC-9801シリーズDX、DS、DA。EPSON PC-286、386

ハイスピードCPUボードM3

新製品

PC-9801、VM、CV、UV(V30CPU搭載機種)が処理速度



200% UP

希望小売価格¥68,000

●使用CPU、NEC μPD70136A(V33A)16MHz。
●キャッシュ用4MビットSRAM搭載。
●拡張スロットに挿入するだけの簡単操作。
●PC-9801VM、CV、UVが9801DXマシンにスピードアップ。
●V33Aは、V30の約4倍に高速化した16ビット、マイクロプロセッサ。

〈対応機種〉PC-9801VM0、2、4、11、21、CV21、UV2、11、21

株式会社エム・エス・アイ

〒245 横浜市泉区中田町2372-2 TEL.(045)804-1166(代表) FAX.(045)801-8635

スーパーマウス Z.NIX社製

▶時代は今、コードレスマウス◀

400カウント・バッテリータイプ



新・製・品

■PC-9801用(M2以降)バスマウス……………………¥12,800
■Mac用(LC、SI、CI、EX、SE30)シリアルマウス……¥14,800
■IBM用(PC、XT、AT、PS2、AX)シリアルマウス……¥14,800

高性能FM音源ボード



希望小売価格 ¥19,800

●FM3音、PSG3音の6重和音。●サウンドエディタソフト付。●ステレオ出力。●EMS対応。●MSX仕様ジョイスティック2ポート。●サウンド出力用スピーカー内蔵。

9801がワープする



PC-9801E、F、M、Uを 最大3.33倍スピードアップ

●拡張スロットの1番に差し込むだけの簡単な取り付け

(注1)V30、8086をエミュレートするソフトのみ動きません。ゲームはほぼ100%動きます。
(注2)本体CPUが80286又は80386の場合は取付効果はありません。例:PC-9801DX/DAシリーズ。

●本体CPUとの切替えスイッチ付
〔特に表計算、シュミレーション等は確実なスピードアップが可能です。〕

希望小売価格 ¥63,000

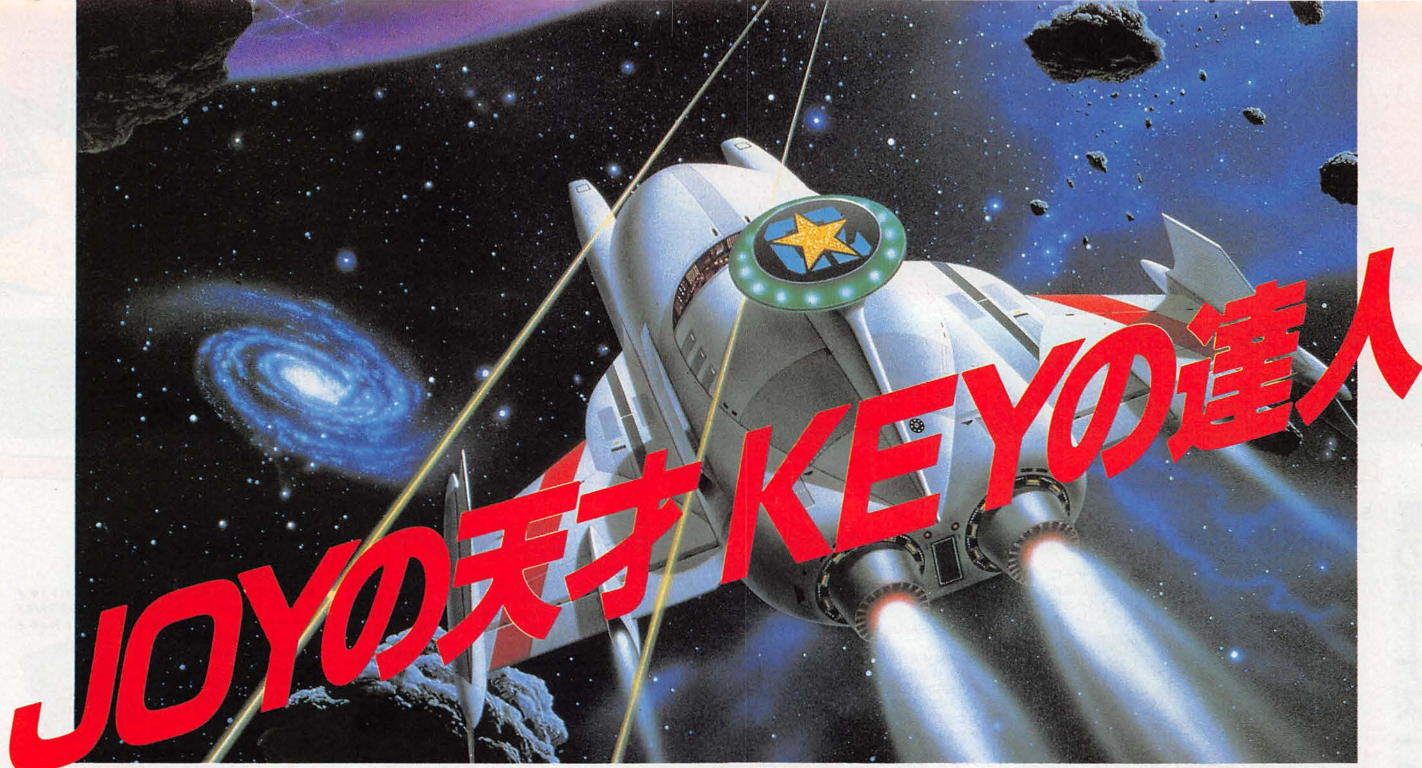
MIG98販売代理店 ㈱フジオン
千代田区外神田1-15-16ラジオ会館7F
TEL 03-3255-7846

ジョイスティックだけ機能アップしたい‥君に!



■PC9801のキーボード、コネクターよりジョイスティックが接続出来る
■キーボード、ジョイスティック自動切替

希望小売価格 ¥11,800



GINGA-KANA PLUS	25,000円(税別)
GINGA-10V	18,000円(税別)
GINGA-10L	16,000円(税別)
GINGA-10	12,000円(税別)
JOY-98V	12,000円(税別)
JOY-98L	10,000円(税別)




PC-9801シリーズ用キーボード＆ジョイスティック・インターフェース

1GINGA-10は10キーに併用式カーソル機能を追加し、数字入力に特に便宜を図ったもので、2ページで合計24のキーパターンが搭載されています。

2GINGA-10Lは10キーに独立式カーソル機能を追加し、数字とカーソル入力に便宜を図ったもので、2ページで合計31のキーパターンが搭載されています。また、JOY-98Lと同等のジョイスティック インターフェース機能を追加搭載しています。

3GINGA-10VはGINGA-10にJOY-98Vと同等のジョイスティックインターフェース機能を追加搭載しています。

4GINGA-KANA-PLUSは小型のシートキーに、カナ入力ページとして50個、英・数入力ページとして50個、特殊キーとして10個のキーを搭載しています。カナ、アルファベットを順番に並べて入力を簡単に出来るようにしました。10キーとしての機能も付いています。拡張機能により、ファンクションキー、CTRLキー、カーソルキーが便利に入力出来るようになっています。キー入力確認用に、クリック音を出せます。JOY-98Vの機能も追加搭載しています。

5JOY-98LはMSX及びMSXⅡ対応のジョイスティック/パッドが、プリセットページ(4方向/8方向×SPACE、CR/Z, X)の4種類と、ユーザー登録のプログラムページ(4方向/8方向)2種類、合計6種類のパターンを、簡単に瞬時に切り替えて使用出来るようになっています。

6JOY-98VはJOY-98Lに、SNEの画期的な新システム、数値コードプログラム機能を追加搭載し、NOTEやBOOKなどの、CPUとフルキーボードが分離出来ないCPU使用時にも、プログラム機能を使用可能としています。

7寸法 全機種150×97×26mm(突起部含まず)、ケーブル1m

GINGA-PRO

50,000円(税別)

PC-9801シリーズ用
プログラマブル10キーユニット
WITHマクロシステム



1 2ページのプリセットページ機能：PAGE-1として、0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 , . + − * ／ = BS RETURN ESC STOP BS INS DEL SPACE ← → ↑ ↓ を、PAGE-2として、アルファベットAからZまでを搭載。

2 1ページのプログラマブルページ機能：GINGA-PRO上の28個のキーの全てに、フルキーボード上のどのキーでも割り当てて使用することが可能。

3 6ページの10キーマクロ機能：GINGA-PRO上の23個×6ページ、合計138個のキーの何れにでも、キーボードバッファとして、1キーに64文字まで登録し使用出来ます。

4 1ページのフルキーボードマクロ機能：フルキーボード上の99個のキーの全てに、キーボードバッファとして、1キーに64文字まで登録し使用出来ます。

5ヒストリー機能：64文字×9行分のコマンドラインバッファを持っていますので、MS-DOS等のOS使用時において、簡単な操作で、最大で9行まで、入力したコマンドラインを呼び戻せます。

6バックアップ機能：ユーザーが登録したデータは、内蔵のニッカドバッテリーで、数週間バックアップされます。充電は、CPUより自動的にされます。

7ジョイスティックインターフェース機能：MSX及びMSXⅡ対応のジョイスティック/パッドが、プリセットページ(4方向、8方向×SPACE、CR/Z、X)の4種類と、ユーザーのプログラムページ(4方向/8方向)1ページ、合計5ページのパターンを瞬時に切り替えて使用出来ます。

8外部キーボード入力機能：NOTEタイプのように、CPUとフルキーボードが分離できないCPUに使用する場合、そのままでは、プリセットページとユーザー登録済みデータのみが使用可となりますが、GINGA-PROの外部に、更にキーボードを接続すれば、それによってGINGA-PROの全ての機能が使用出来るようになります。

9寸法 116×192×42mm(突起部含まず)、ケーブル1.5m

対応機種 ▶ ①NECのPC-9801シリーズのディスクトップ全機種、NOTE全機種、ラップトップLV/LXシリーズに対応しています。
②EPSONのPC-286/386シリーズのディスクトップ全機種、NOTE型の10キーの取り付け可能な機種、BOOK全機種、ラップトップPC286/386LSシリーズの全機種対応しています。


株式会社 エス・エヌ・イー
〒110 東京都台東区上野1-1-12 新広小路ビル2F
TEL.03-3836-5360 FAX.03-3835-0571

信頼と安さのTSUKUMO，システム提案もツクモ！　掲載商品2万円以上送料無料！（一部地域を除く）

フレッシュスタートセール！

ツクモは 30th year

全国 どこからでも通話料無料
通信販売のご注文は右記フリーダイヤルへ

受注専用フリーダイヤル **0120-377-999**

通販センター ☎03-3251-9911
商品についてのお問い合せは各店に！

夏のボーナス一括払（金利手数料無料）受付中！詳しくは☎03(3251)9911へ！

新製品も特価販売中

SHARP X68000 Compact　定価￥298,000

●初心者からパワーユーザーまで幅広いユーザーにお勧め！●XVIの機能をコンパクトなボディに収めたコストパフォーマンスなマシン登場！●3.5インチフロッピーディスクを採用し、多くのパソコンとのデータのやり取りが自由自在！●16MHz 68000CPUを搭載。従来のX68000とのコンパチブル設計●更に機能アップしたSX-WINDOW Ver2.0を標準添付。



ツクモ特価販売中！

NEC PC-9801FA

PC-9801FA2　(FDD:5inch×2)　￥458,000
PC-9801FA/U2(FDD:3.5inch×2)　￥458,000
PC-9801FA5　(FDD:5inch×2 HDD:40MB)　￥578,000
PC-9801FA/U5(FDD:3.5inch×2 HDD:40MB)　￥578,000
PC-9801FA7(FDD:5inch×2 HDD:100MB)　￥648,000
PC-9801FA/U7(FDD:3.5inch×2 HDD:100MB)　￥648,000
●CPU:i486™SX(16MHz)
●メモリ:1.6MB(最大14.6MB)



ツクモ特価販売中！

NEC PC-9801NS/T

PC-9801NS/T……………￥288,000
PC-9801NS/T40(HDD:40MB)……￥398,000
PC-9801NS/T80(HDD:80MB)……￥458,000
●CPU:i386™SL(98)(20MHz) ●メモリ:640KB ●FDD:3.5inch×1●RAMドライブ:1.25MB●レジューム機能●サイズ:A4ファイルサイズ●重さ:2.9kg(FDD) 3.1kg(HDD)●ディスプレイ:CFLサイドライト白黒液晶●バッテリ駆動:3.8時間(FDD) 3.6時間(HDD)



ツクモ特価販売中！

NEC PC-9801NL

定価￥238,000
●CPU V30HL(16MHz/8MHz・ノーウェイト)●メモリ640KB●外付3.5″×1FDD ●1.25MBのRAMドライブ内蔵●レジューム機能●A4サイズ、1.3kg●メモリーカード利用可能●日本語MS-DOSをROMで内蔵 ●98ノートメニューをROMに内蔵●8階調反射型液晶 ●バッテリー6.4時間(8MHz時)



ツクモ特価販売中！

新入学！新入社に向けてツクモよりおめでとうセット

学校でも会社でもコンピューターは必需品！

FUJITSU FM-TOWNSII

モデルUX-10 ￥268,000
モデルUX-20 ￥288,000





これぞ 学習セット
●FM TOWNSII (モデルUX20)…￥288,000
●FMT-KB101A (キーボード)……￥10,000
●ディスケット3.5″2HD 3枚……サービス
合計定価￥298,000
お買得！ 超特価販売中！

TOWNS用英語学習ソフト
「NEW HORIZON」(中学1・2・3各学年)
「SUNSHINE」(中学1・2各学年)
「NEW CROWN」(中学1・2各学年)
各社共、完全準拠、
各社各学年用1本定価￥9,700

(東京都納入業者)
九十九電機株式会社
この他98シリーズその他学校教育システムの卸販売も致しております。

SHARP X68000XVIセット

●CZ-634C-TN(本体)……￥368,000
●CZ-614D-TN(本体)……￥135,000
●ディスケット5″2HD 10枚……サービス
合計定価￥503,000

超特価販売中！ お電話下さい。

NEC PC-9801FA2セット

●PC-9801FA2/U2(本体)……￥458,000
●CU-14FD(14″DP.31mm回転台付)￥74,800
●BJ-10VC(48ドットバブルジェット・ケーブル付)￥72,800
●ディスケット……サービス
合計定価￥605,600
ツクモ特価￥485,000
(消費税別途￥14,550)
クレジット例(48回払・税込)
初回￥17,117＋月々￥13,400×47回

NEC PC-9801DX2セット

●PC-9801DX(本体)……￥318,000
●CU14FD(14″DP.31mm回転台付) ￥74,800
●BJ10VC (48ドットバブルジェット・ケーブル付)￥72,800
●ディスケット……サービス
合計定価￥465,600
ツクモ特価￥295,000
(消費税別途￥8,850)
クレジット例(30回払・税込)
初回￥13,720＋月々￥12,100×29回

EPSON PC-386GE3セット

●PC-386GE3(本体)……￥323,000
●CU-14FD(14″DP.31mm回転台付)￥74,800
●BJ-10VC(48ドットバブルジェット・ケーブル付)￥72,800
●ディスケット……サービス
合計定価￥470,600
ツクモ特価￥335,000
(消費税別途￥10,050)
クレジット例(30回払・税込)
初回￥13,860＋月々￥13,800×29回

EPSON PC-386P2セット

●PC-386P2(本体)……￥268,000
●CU-14FD(14″DP.31mm回転台付)￥74,800
●BJ-10VC(48ドットバブルジェット・ケーブル付)￥72,800
●ディスケット……サービス
合計定価￥415,600
ツクモ特価￥315,000
(消費税別途￥9,450)
クレジット例(30回払・税込)
初回￥15,240＋月々￥12,900×29回

新ビジネスマンになるにはNOTEを持って！

TOSHIBA J-3100SX-001B

定価￥238,000
●386SX(16MHz)
●ブルー液晶ディスプレイモデル
●日本語MS-DOS標準装備



ツクモ特価販売中！

EPSON PC-386N AE1

定価￥238,000
●386SX(16MHz)
●HDDパック増設可能
●RAMボード8MBまで増設可能



ツクモ特価販売中！

NEC PC-9801NC　カラー液晶ディスプレイ

定価￥598,000
●80386SX(20MHz)●メインメモリー2.6MB
●外部モニターも接続OK！



ツクモ特価販売中

IBM PS/55note N23/SX 5523SV4　定価￥368,000

●80386SX(16MHz)●HD40MHz●外部のモニター/キーボードも接続OK！



ツクモ特価販売中

X68K & TOWNS用ハードディスク

アイテック
TX-100 定価￥108,000(SCSI、100MB) ツクモ特価￥74,000
TX-130 定価￥138,000(SCSI、130MB) ツクモ特価￥90,000
TX-180 定価￥185,000(SCSI、180MB) ツクモ特価￥124,000 (色：ブラック、グレー)



※68000SUPER及びXVIシリーズ以外の機種はCZ-6BS1(SCSIボード)定価￥29,800が必要です。
※FM TOWNS及び2の機種の方はSCSIボード、FMT-121 定価￥30,000が必要です。

X68000用メモリーボード

1MB増設RAMボード (CZ-600C専用) ツクモ特価￥20,000
1MB増設用メモリーボード (ACE＆PROシリーズ内蔵用) ツクモ特価￥17,500
2MB増設RAMボード ツクモ特価￥34,800
4MB増設RAMボード ツクモ特価￥61,500
※2MBと4MBは全シリーズ対応。拡張スロット用。

X68000用TSドライブ

(Human68K用) TS-3XRシリーズ
〈仕様〉3.5インチ2HDドライブ
2DDディバイスドライバ付
1.44MB用ディバイスドライバ付
フォーマッタープログラム付
※初代X68KはROM交換が必要です。
3.5インチ1ドライブ TS-3XR1 定価￥44,800 ツクモ特価￥35,800
3.5インチ2ドライブ TS-3XR2 定価￥57,800 ツクモ特価￥46,800

PC-98用外付ハードディスク

100MB SCSI ツクモ特価￥69,800

PC-98NS/E・NC用ハードディスク

BLTN-40 ツクモ特価￥56,800

ツクモソフト8号店

☎03(3251)0099

パソコン、ゲーム機のソフトが…

安くて　豊富

㊡毎週水曜日(3/18,25を除く)㊖AM10:15〜PM7:00

安心　迅速　高額　8号店 B1

買い取りセンター

好・評・買・い・取・り・中!!

電話受付☎03(3251)9977

㊡毎週水・木曜日　㊖AM10:15〜PM7:00

新入学と同時にツクモグローバルカードに入会しましょう!

もうお持ちですか?

18才以上の学生さんもOK!!

ツクモグローバルカードはジャックス・VISAの提携カード。国内・海外で使える多機能カードです。海外旅行傷害保険や各種サービス等特典がいっぱい!お支払いは翌月1回の他に分割払い、ボーナス一括、ボーナス2回等。

お申し込みと同時に使えるタイムリー申し込みもあります。
グローバルカードの同時申し込みなら通常のクレジットより金利もお得です。また、グローバルカードは電話1本で会員番号を言えば通信販売でお支払いが出来ます。
(直接通販センターにお申し込み下さい。)

ツクモグローバル事務局☎03(3251)9898

春のパソコンラックフェアー

送料サービス
(一部地域を除く)

シグマA・P・O
F3 定価￥38,000
- 棚板4枚 ● データスタンド
- 2Pコンセント付
- 1283(H)×700(D)×610(W)

※サイドテーブル(別売)￥7,800

ツクモ特価 ￥19,400

シグマA・P・O
F5 定価￥48,000
- 棚板4枚 ● データスタンド
- 2Pコンセント付
- 1283(H)×700(D)×870(W)

※サイドテーブル(別売)￥7,800

ツクモ特価 ￥29,000

エレコム
DS-31 定価￥13,000
ツクモ特価 ￥9,500
- 天板(スチール製)
- ロック式キャスター付
- 1225(H)×600(D)×650(W)

■トレーユット
(オプション)FO-61
ツクモ特価 ￥3,200

上記以外にもいろいろございます。カタログは☎03(3251)9911へご請求下さい。

SONY
DATA DISCMAN
DD-DR1
定価￥48,000
- パソコンワープロで電子ブックを表示
- 文字データ、グラフィックデータ、音声データに対応
- 辞書11冊分の電子ブックを付属

ツクモ特価販売中

〈検索ソフト〉

ハル研究所
- Quick Viewer-98 ……………… ￥12,000
  NEC PC-9801対応
- Quick Viewer-3100 ……………… ￥13,000
  東芝 J-3100対応
- Quick Viewer-IBM/AX ……………… ￥15,000
  IBM PS/55シリーズ、552対応AX規格
- Quick Viewer-FM ……………… ￥12,000
  FM-R・Panacom M対応
- Quick Viewer-Mac. ……………… ￥18,000
  Apple Macintosh対応

ワープロ対応の電子ブック 検索用ソフト
- Quick Pop-98 ……………… ￥12,000
  NEC PC-9801対応('92/1月発売予定)

ツクモ特価販売中

モ　デ　ム

一流メーカー
MNP5 V42bis

ツクモ特価￥27,800

ゲームはやっぱりMSXで!

MSXに強力ターボR登場!
Panasonicパーソナルコンピュータ MSX turbo R

A1GT
標準価格￥99,800

特長①GUIソフト「MSX-View」内蔵②MIDI端子装備③メインメモリ512KB

今ツクモでこちらの商品をお求めの方に…
マウス ＋ ディスケット2枚 をプレゼント!!

ツクモ特価￥?9,800

プリンター

Canon
BJ-10V Select Custam
Select(ゴシック体内蔵) ……………… 定価￥79,800
Custam ……定価￥69,800
- 48ドットバブルジェット
- ケーブル別売

ツクモ特価販売中!!

ツクモおすすめX68000用コンピューターミュージック

NEW Aセット	NEW Bセット	NEW Cセット	NEW Dセット
● CM-32L ……… ￥69,000	● CM-300 ……… ￥58,000	● CM-500 ……… ￥115,000	● CM-64 ……… ￥129,000
● SX-68M-II ……… ￥19,800	● SX-68M-II ……… ￥19,800	● SX-68M-II ……… ￥19,800	● SX-68M-II ……… ￥19,800
● Musicstudio Mu-1 Ver1.4 … ￥19,800	● Musicstudio MU-1 Ver1.4 … ￥39,800	● MU-1 SUPER ……… ￥39,800	● MU-1 SUPER ……… ￥39,800
合計定価￥108,600	合計定価￥117,600	合計定価￥174,600	合計定価￥188,600
ツクモ特価￥88,000	ツクモ特価￥92,000	ツクモ特価￥141,000	ツクモ特価￥154,000
(消費税別途￥2,640)	(消費税別途￥2,760)	(消費税別途￥4,230)	(消費税別途￥4,620)
クレジット例(18回払・税込) 初回￥7,223＋月々￥5,600×17回	クレジット例(10回払・税込) 初回￥10,967＋月々￥10,100×9回	クレジット例(15回払・税込) 初回￥12,079＋月々￥10,600×14回	クレジット例(18回払・税込) 初回￥10,940＋月々￥9,900×17回

※この他の組み合せはお問い合せ下さい。☎03(3251)9911へ/本格的MIDIは専問フロアのMIDIフロア☎03(3253)5499へ。

PC-9801/PC-286シリーズ用システムアップ機器

〈ローランド〉
- **はなうたくん** 定価￥33,000(歌って楽しむために!)
- **アレンジくん** 定価￥49,000(自動伴奏で楽しめます!)
- **CN-20** 定価￥22,000(スピード入力用に!)
- **CF-10** 定価￥22,000(ミキサー感覚でコントロール!)

ツクモ特価販売中!

PC-9801/PC-286シリーズ用MIDI

※こちらの商品をご使用するにはメモリーが640KB以上必要になります。

ローランド
ミュージ郎Jr.BORD
定価￥59,800
ツクモ特価販売中

ローランド
ミュージ郎500
定価￥145,000
ツクモ特価販売中

ローランド
ミュージ郎300
定価￥88,000
ツクモ特価販売中

KAWAI
サウンドパレットミニ
定価￥54,800
ツクモ特価販売中

全国どこからでも通話料無料

通信販売のご注文は下記フリーダイヤルへ。

受注専用フリーダイヤル
0120-377-999

通販センター
03-3251-9911

商品についてのお問い合わせは各店に。

お支払い方法

―― 代金引き換えでお申し込みの方は ――
- 配達日の指定もできます。

―― 現金書留でお申し込みの方は ――
- 下記申込書を同封の上、下記までお送り下さい。
  〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号　ツクモ通販センター

―― 銀行振込でお申し込みの方は ――
- お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込み下さい。
  三和銀行 秋葉原支店 ㊢1009939 ツクモデンキ宛

―― クレジットでお申し込みの方は ――
- 通販センターへお問い合せ下さい。
  お申し込みもお電話1本でOK!

―― 取り扱いカード ――
- セントラル ● ジャックス ● VIPカード ● ツクモグローバルカード
  お申し込みはお電話1本でOK!

―― 各種リース払い ――
- 詳しくは各店にお問い合せ下さい。ケースに合わせてご相談に応じます。

ツクモ通信販売現金書留用申込書 BM4係

氏名　(　　)才

住所

☎

商品名　注文番号

商品代金￥　消費税3%￥

商品代金￥　同封代金￥

周辺機器をご注文の方は本体をご記入下さい

ツクモ秋葉原各店

㊖AM10:15〜PM7:00

ニューセンター店 ……………… ☎03-3251-0987
㊡毎週木曜日(3/19、26を除く)

パソコン本店 ……………… ☎03-3253-5599
㊡毎週木曜日(3/19、26を除く)

AV/カメラ館B1F ……………… ☎03-3254-3999
㊡毎週水曜日(3/18、25を除く)

ツクモソフト8号店 ……………… ☎03-3251-0099
㊡毎週水曜日(3/18、25を除く)

5　号　店 ……………… ☎03-3251-0531
㊡毎週木曜日(3/19、26を除く)

ツクモ名古屋1号・2号店

㊖AM10:00〜PM7:00

1号店…☎052-263-1655 第1 アメ横ビル内 ㊡毎週火曜(3/24, 31を除く)

2号店…☎052-251-3399 第2 アメ横ビル内 ㊡毎週水曜(3/25, 4/1を除く)

ニューメディアプラザ ツクモ札幌店

㊖AM10:30〜PM7:30 ㊡ 毎週木曜(3月中は無休)
札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F
☎011-241-2299

※定休日が祝日と重なる場合は営業致します。

PRO STAFF ツクモ

※表示価格には消費税は含まれておりません。

※掲載商品をご注文の方はあらかじめ在庫確認の上お願いします。



限定 ■PC-8801FE
(⊙家庭用テレビにつなげる ビデオ端子があればOK!!)
⊙PC-8801FE(単品)
定価￥129,000
P&A超特価￥9,500
(送料・消費税込み￥10,815)

注目!!
夏のボーナス一括払い 手数料(金利)無料
(平成4年4月末はもちろんのこと 5月末/6月末/7月末の いずれかをご指定下さい。)

またまた秋葉原でおなじみの
3/10〜4/10

■SNE＝サウンド・ボード(98/エプソン用)
●LITTLE-ORCHESTRA-LS
●ステレオ/EMS/ジョイスティック(定価￥20,000)
P&A超特価￥8,500
(送料・消費税込み￥9,270)



シャープ・モニター 単品 新品限定 チルトスタンド付
① CU-14GD(0.39㎜)(定価￥69,800)
▶特価￥36,000(送料・消費税込み￥38,110)
② CU-14FD(0.31㎜)(定価74,800)
▶特価￥39,000(送料・消費税込み￥41,200)
③ CU-14KD(0.28㎜)(ノングレア)(定価￥89,800)
▶特価￥45,500(送料・消費税込み￥47,895)

モデム
NEC ■ COMSTARZ-CLUB24/5
(定価￥39,800)
▶ 特価￥25,500(送料・消費税込み￥27,295)
オムロン ■ MD-24FP5 II(定価￥42,800)
限定50台 ▶ 特価￥23,600(送料・消費税込み￥25,338)
オムロン ■ MD-24FB5V(定価￥39,800)
▶ 特価￥25,500(送料・消費税込み￥27,295)



■NEC・プリンター(PCケーブル・用紙付)
⊙PC-PR150VH(定価￥99,800)
●48ドット熱転写漢字カラー
●明朝体、ゴシック体、毛筆体標準
超特価￥54,000
(送料・消費税込み￥56,650)

■TEAC(DISK&DISK)
⊙FDD付SCSIハードディスクD
①DD-41
(IF付)定価￥148,000
特価￥ 71,000
② DD-101A
(I-F付)定価￥178,000
特価￥120,000

■SNE＝テンキーユニット(286L LE用)
●GINGA-286L
定価￥15,000▶特価￥7,500
(送料・消費税込￥8,240)

■ファイン スキャナー256(HAL研)
●HGS-10(PC-98/エプソン用)
定価￥39,800
▶特価￥26,900

NEC

※NEC PC-98、エプソンシリーズには、マウス＋M-2HD 10枚、(3.5×5枚)サービスしています。

※CU-14GD▶シャープ、カラーモニター14インチ、回転台付、アナログ専用 (PC-98 エプソン 88専用モニター)640×400ドット(4050文字)

NEC PC-98DX/FA/DS/GS/CS/UF/DO+ (送料￥2,000)



①PC-9801FA2/U2＋CU-14GD NEW	定価￥527,800	▶特価TEL下さい。
②PC-9801FA5/U5＋CU-14GD NEW	定価￥647,800	▶特価￥429,000
③PC-9801FA7/U7＋CU-14GD NEW	定価￥717,800	▶特価￥478,000
④PC-9801DX2/U2＋CU-14GD	定価￥387,800	▶特価￥222,000
⑤PC-9801DS2/U2＋CU-14GD	定価￥427,800	▶特価￥257,000
⑥PC-98GS model 1＋CU-14GD	定価￥767,800	▶特価￥498,000
⑦PC-98GS model 2＋CU-14GD	定価￥897,800	▶特価￥593,000
⑧PC-9801CS2	定価￥398,000	▶特価￥263,000
⑨ 9801CS5	定価￥548,000	▶特価￥366,000
⑩ 9801CS5/W	定価￥675,000	▶特価￥447,000
⑪PC-9801UF＋CU-14GD	定価￥287,800	▶特価￥179,000
⑫PC-98DO+＋CU-14GD	定価￥347,800	▶特価￥218,000
⑬PC-9801UR＋CU-14GD	定価￥287,800	▶特価￥170,000
⑭PC-9801DX5/U5＋CU-14GD	定価￥537,800	▶特価￥320,000
⑮PC-9801DS5/U5＋CU-14GD	定価￥577,800	▶特価￥345,000

EPSON PC-286/386シリーズ (送料￥2,000)

1 PC-386GE5 2＋CU-14GD	定価￥367,800	▶特価￥231,000
2 PC-386GE5B 2B＋CU-14GD	定価￥497,800	▶特価￥320,000
3 PC-386GE3＋CU-14GD	定価￥392,800	▶特価￥253,000
4 PC-386GS5 2＋CU-14GD	定価￥467,800	▶特価￥298,000
5 PC-386GS5E 2E＋CU-14GD	定価￥667,800	▶特価￥445,000
6 PC-386GS3＋CU-14GD	定価￥492,800	▶特価価格はTEL!
7 PC-286VJ5＋CU-14GD	定価￥297,800	▶特価￥190,000
8 PC-286VJ5B＋CU-14GD	定価￥427,800	▶特価￥283,000
9 PC-386P＋CU-14GD	定価￥337,800	▶特価価格はTEL!
10 PC-286C-STD＋CU-14GD	定価￥237,800	▶特価￥135,000

NEC PC-8801MC model 2/PC-8801FE



Ⓐセット:PC-8801MC model 2(単品)
……定価￥198,000▶超特価￥56,000
(送料・消費税込み￥58,710)
Ⓑセット:PC-8801MC model 2＋CU-14GD (モニター)＋M-2HD＋ジョイカード
……定価￥268,800▶超特価￥95,000
(送料・消費税込み￥99,910)

限定 ■PC-8801FE(単品)(定価￥129,000)
●家庭用テレビにつなげる!! ビデオ端子があれば OK!!
●PC-8801FE(単品)
▶P&A超特価￥9,500
(送料・消費税込み￥10,815)

●98シリーズ、エプソン、88シリーズのモニターを

①CU-14KD	(シャープ)	(0.28)	定価￥ 89,800に変更の場合	￥ 8,500
②CU-14FD	(シャープ)	(0.31)	定価￥ 74,800に変更の場合	￥ 3,000
③XC-1498CII	(三 菱)	(0.28)	定価￥107,000に変更の場合	￥ 9,000
④XC-98V3	(三 菱)	(0.28)	定価￥128,000に変更の場合	￥26,000
⑤CU-14TV	(シャープ)	(0.31)	定価￥ 99,800に変更の場合	￥32,000
⑥PC-KD854N	(N E C)	(0.39)	定価￥ 84,800に変更の場合	￥ 3,000
⑦PC-KD882	(N E C)	(0.31)	定価￥ 89,800に変更の場合	￥15,000
⑧PC-KD881	(N E C)	(0.28)	定価￥118,000に変更の場合	￥35,000
⑨PC-TV354	(N E C)	(0.39)	定価￥110,000に変更の場合	￥24,000
⑩PC-TV454	(N E C)	(0.35)	定価￥128,300に変更の場合	￥35,000
⑪PC-TV455	(N E C)	(0.31)	定価￥147,000に変更の場合	￥45,000
⑫N-5913R	(N E C)	(0.28)	定価￥105,000に変更の場合	￥34,000
⑬CR-4000	(エプソン)	(0.31)	定価￥ 94,800に変更の場合	￥ 8,000
⑭CR-4050	(エプソン)	(0.31)	定価￥ 84,800に変更の場合	￥ 8,000
⑮CR-5500	(エプソン)	(0.28)	定価￥168,000に変更の場合	￥51,000

を加算して下さい。

●マウス(PC-88用)	定価￥7,800	▶特価￥4,500
●キーボード・カバー(PC-88 98、エプソン用)	定価￥3,500	▶特価￥2,800
●TVフィルター(紫外線カット)(PC-88 98用、エプソン)	定価￥5,000	▶特価￥3,800

●定休日/毎週水曜日
●本広告の掲載の商品については、消費税は含まれておりません。

プリンターセット ケーブル・用紙付 (送料￥1,000)



■キャノン BJ-10V(定価￥74,800)
(PC用・ケーブル用紙付)
超特価￥40,500
(送料・消費税込み￥42,745)



■NEC PC-PR201/60
(定価￥135,000)
超特価￥76,000
(送料・消費税込み￥79,310)

Ⓐセット:PC-PR201/80A (NEC)	定価￥275,000	▶特価￥175,000
Ⓑセット: 65A (〃)	定価￥215,000	▶特価￥134,000
Ⓒセット: 60A (〃)	定価￥158,000	▶特価￥103,500
Ⓓセット: 45L (〃)	定価￥ 95,000	▶特価￥ 64,500
Ⓔセット: PR150N (〃)	定価￥ 69,800	▶特価￥ 43,500
Ⓕセット: PR150VH (〃)	定価￥ 99,800	▶特価￥ 54,000
Ⓖセット:PC-PR201/TC100 (〃)	定価￥168,000	▶特価￥115,000
Ⓗセット: PR150VL (〃)	定価￥ 84,800	▶特価￥ 54,800
Ⓘセット: PR150T (〃)	定価￥ 64,800	▶特価￥ 43,000
Ⓙセット:PC-PR1000/2 (〃)(EPカートリッジ付)	定価￥227,000	▶特価￥155,000
Ⓚセット: PR2000/2 (〃)(〃)	定価￥395,000	▶特価￥266,000
Ⓛセット: PR2000/4 (〃)(〃)	定価￥445,000	▶特価￥299,000
Ⓜセット:AP-300PC (エプソン)	定価￥ 59,000	▶特価￥ 43,000
Ⓝセット:AP-1000PC (〃)	定価￥ 99,800	▶特価￥ 68,500
Ⓞセット:VP-1047PC (〃)	定価￥ 99,800	▶特価￥ 68,500
Ⓟセット:VP-2061PC (〃)	定価￥130,000	▶特価￥ 90,000
Ⓠセット:VP-5058PC (〃)	定価￥215,000	▶特価 価格はTEL!
Ⓡセット:VP-5074PC (〃)	定価￥290,000	▶特価 価格はTEL!
Ⓢセット:HG-5130PC (〃)	定価￥228,000	▶特価￥158,000
Ⓣセット:LP-2000 (〃)	定価￥198,000	▶特価￥138,000
Ⓤセット:VP-5150F (〃)	定価￥750,000	▶特価￥515,000
Ⓥセット:JP-100 (スター)(カットシート付)	定価￥ 79,800	▶特価￥ 47,000
Ⓦセット:JR-200CL (〃)	定価￥134,800	▶特価￥ 59,000
Ⓧセット:JP-200 (〃)	定価￥104,800	▶特価￥ 52,000
Ⓨセット:JJ-100 (〃)	定価￥ 79,800	▶特価￥ 45,000
Ⓩセット:M-1724α(ブラザー)	定価￥ 95,000	▶特価￥ 49,500
●セット:M-1924P(〃)	定価￥148,000	▶特価￥ 59,000
●セット:BJ-330J (キャノン)(カートリッジ付)	定価￥208,000	▶特価￥139,000
●セット:BJ-10VCUSTOM(〃)	定価￥ 69,800	▶特価￥ 46,000
●セット:BJ-10VSELECT(〃)	定価￥ 79,800	▶特価￥ 53,500
●セット:LBP-A404(LIPSIII)(PC用)(キャノン)	定価￥355,000	▶特価￥256,000
●セット:LBP-B406E(EP-KII・トナー付)	定価￥424,000	▶特価￥290,000
●セット:IO-735X(シャープ)	定価￥248,000	▶特価￥155,000
●セット:FP-110(JOYRITER)(富士通)(PC用)	定価￥ 49,800	▶特価￥ 37,200

ラップトップ(ディスケット5枚サービス) (送料￥1,000)



NEC

①PC-9801NS/T	定価￥288,000	▶特価TEL下さい。
②PC-9801NS/T40	定価￥398,000	▶特価￥282,000
③PC-9801NS/T80	定価￥458,000	▶特価￥323,000
④PC-9801NC	定価￥598,000	▶特価￥405,000
⑤PC-9801NC40	定価￥738,000	▶特価￥490,000
⑥PC-9801NL	定価￥238,000	▶特価￥165,000
⑦PC-9801T model F51	定価￥850,000	▶特価￥570,000
⑧ F71	定価￥950,000	▶特価￥640,000
⑨ W7	定価￥750,000	▶特価￥498,000



EPSON

①PC-386NW 2	定価￥ 278,000	▶特価￥158,000
② NW 1A	定価￥ 378,000	▶特価￥210,000
③ NW 1B	定価￥ 418,000	▶特価￥255,000
④ BOOK-L	定価￥ 378,000	▶特価￥239,000
⑤PC-286BOOK-STD	定価￥ 258,000	▶特価￥173,000
⑥ LP	定価￥ 298,000	▶特価￥195,000



DYNA BOOK

1 J-3100SX-001	定価￥ 258,000	▶特価￥165,000
2 SX-002	定価￥ 298,000	▶特価￥178,000
3 SX-021	定価￥ 368,000	▶特価￥220,000
4 J-3100GS-001	定価￥ 198,000	▶特価￥127,000
5 GS-002	定価￥ 228,000	▶特価￥148,000
6 J-3100SS-002	定価￥ 228,000	▶特価￥139,000
7 SS-02E	定価￥ 328,000	▶特価￥200,000

サウンドボード&テンキー&ジョイスティックインターフェース (送料￥500)

Ⓐリトル・オーケストラLS(SNE)	定価￥20,000	▶特価￥ 8,500
Ⓑリトル・オーケストラSS(SNE)	定価￥22,000	▶特価￥ 9,000
Ⓒサウンド・オーケストラVS(SNE)	定価￥36,000	▶特価￥17,000
ⒹPC-9801-26K (NEC)	定価￥25,000	▶特価￥20,000
Ⓔサウンド・オーケストラLS (SNE)	定価￥30,000	▶特価￥15,500
ⒻリトルオーケストラRS (SNE)	定価￥26,000	▶特価￥14,000
ⒼSOS2(ユーティリティソフト) (SNE)	定価￥12,000	▶特価￥ 6,800
Ⓗサウンド・MUSICIAN (SNE)	定価￥25,000	▶特価￥11,500
Ⓘリトル・MUSICIAN (SNE)	定価￥12,000	▶特価￥ 5,500
ⒿGINGA-PRO (SNE)(テンキー)	定価￥50,000	▶特価￥30,000
ⓀGINGA-KANA-PLUS (SNE)	定価￥25,000	▶特価￥15,500
ⓁGINGA-10V (SNE)(テンキー)	定価￥18,000	▶特価￥11,500
ⓂGINGA-10L (SNE)(〃)	定価￥16,000	▶特価￥10,200
ⓃGINGA-10 (SNE)(〃)	定価￥12,000	▶特価￥ 7,800
ⓄJOY-98V(SNE)(ジョイスティック・インターフェース)	定価￥12,000	▶特価￥ 7,800
ⓅJOY-98L(SNE)(ジョイスティック・インターフェース)	定価￥10,000	▶特価￥ 6,500

●掲載の価格は、2月中現在です。価格は変動致しますので、振込み、現金書留、送付前に、お電話にてご確認下さい。

アフターサービス万全……▶全商品保証付　専門の担当者がお客様の立場で対応します
初期不良、輸送トラブルetc.……▶万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます

P&Aがズバリ超特価セールでご奉仕!!

★超低金利クレジットOK.!! 1回～84回払いまでOK.!!
● お近くの方は、お立寄下さい。専門係員が説明いたします。
● 本体単品でも受付します。詳しくは、お電話にてお問合せ下さい。
● ビジネスソフト定価の20%引きOK.!! TEL下さい。

全国通販

★頭金なし!
★即日発送

■アイテック(外付)
◉DH-100
● 103MB/12ms
● インターフェース・ソフト付
定価¥138,000
P&A超特価¥69,000
(送料・消費税込み¥72,100)

■緑電子
◉NOTE-FITS20
● N、NS、NS/E、NV用
● ケーブル付
定価¥128,000
P&A超特価¥43,000
(送料・消費税込み¥45,320)

■アイテック
◉DH-180
● アクセスタイム9ms
● インターフェース/ユーティリティソフト付
定価¥198,000
P&A超特価¥99,000
(送料・消費税込み¥103,000)

■コンピュータ・リサーチ
◉CRC-IHRC4(内蔵)
● PC-9801RA、RX、RS、VM用 ● 40MB/42ms
定価¥88,000
P&A超特価¥38,000
(送料・消費税込み¥40,170)

ハードディスク (送料¥1,000)

テクサ
● TRUST-IN40S(スロットタイプ) 定価¥98,000▶特価¥47,000
● STATION-120L 定価¥118,000▶特価¥84,000
● STATION-GT100R 定価¥128,000▶特価¥91,000
● TRUST-120L 定価¥108,000▶特価¥77,000
● GT100R 定価¥128,000▶特価¥93,000
● TRUST-NE40(NS/E用) 定価¥98,000▶特価¥49,000
● NE80(〃) 定価¥112,000▶特価¥72,500

緑電子
● 横浜Y040 定価¥118,000▶特価¥72,500
● 横浜Y100 定価¥158,000▶特価¥91,000
● ビルトN40(NS/E用) 定価¥98,000▶特価¥48,500
● N80(〃) 定価¥108,000▶特価¥69,000
● GH-120(ダイゴ) 定価¥158,000▶特価¥113,000
● 200(〃) 定価¥218,000▶特価¥156,000
● Note side40 定価¥118,000▶特価¥79,000
● Base40 定価¥148,000▶特価¥105,000
● ドーダA40 定価¥88,000▶特価¥59,000
● A100 定価¥118,000▶特価¥72,500

ICM
● HC-100ES 定価¥138,000▶特価¥76,000
● 135ES 定価¥188,000▶特価¥110,000
● 180ES 定価¥218,000▶特価¥125,000
● 100N 定価¥138,000▶特価¥97,000
● INTER-100ES/WN/WS 定価¥128,000▶特価¥87,000
● 135ES 定価¥178,000▶特価¥104,000
● 180ES 定価¥198,000▶特価¥114,000
● 135WS 定価¥178,000▶特価¥115,000
● 180WS 定価¥198,000▶特価¥127,000
● Pack-A40II 定価¥88,000▶特価¥62,500
● A80 定価¥128,000▶特価¥88,500
● Pack-E40II 定価¥88,000▶特価¥62,500
● E80 定価¥128,000▶特価¥83,000
● C-FLAT80 定価¥118,000▶特価¥84,000
● 40 定価¥108,000▶特価¥76,500

キャラベル
● AV-100HGS-P(I/F付) 定価¥114,000▶特価¥77,500
● 120HGS-P(〃) 定価¥138,000▶特価¥84,000
● 200HGS-P(〃) 定価¥208,000▶特価¥141,000
● 250HGS-P(〃) 定価¥278,000▶特価¥189,000
● 400HGS-P(〃) 定価¥398,000▶特価¥270,000
● ST-130 定価¥178,000▶特価¥121,000
● AV-040SXE 定価¥108,000▶特価¥54,000
● 080SXE 定価¥128,000▶特価¥80,000
● 040NSII 定価¥108,000▶特価¥76,000
● 050HC(ONE-SLOT) 定価¥108,000▶特価¥66,000

ロジテック
● LHD-S 50H 定価¥115,000▶特価¥80,000
● S100NJ 定価¥128,000▶特価¥90,000
● S100HJ 定価¥138,000▶特価¥97,000
● S100NK 定価¥118,000▶特価¥83,000

テクノジャパン
● TR-40NSE 定価¥88,000▶特価¥57,500
● 81F 定価¥108,000▶特価¥65,000
● PD-125E 定価¥112,000▶特価¥78,000
● 100GX 定価¥128,000▶特価¥84,500
● 135GSX 定価¥158,000▶特価¥100,000
● PD-200HE 定価¥158,000▶特価¥114,000

コンピュータリサーチ
● CRC-IHE40 定価¥98,000▶特価¥51,500
● IHE80 定価¥108,000▶特価¥71,000
● CRC-S C100D 定価¥108,000▶特価¥73,500
● S C130D 定価¥125,000▶特価¥85,000
● ISC100 定価¥122,000▶特価¥70,000
● ISC130 定価¥145,000▶特価¥83,000

アイテック
● DH-100 定価¥138,000▶特価¥69,000
● 130 定価¥148,000▶特価¥79,000
● 180 定価¥198,000▶特価¥99,000
● DD-100 定価¥135,000▶特価¥66,000
● 130 定価¥145,000▶特価¥77,000
● 180 定価¥195,000▶特価¥95,000

ティアック
● HD-41 A 定価¥84,800▶特価¥52,000
● 101A 定価¥128,000▶特価¥74,000
● IF-55TN(NOTE用I/F) 定価¥30,000▶特価¥24,000

RAMディスク ▶I/Oデータには、全てPIO-IOS-10STD(ソフト)が付きます (送料¥500)

■メルコ
● EMJ-1000R 特価¥15,800
● 2000R 特価¥19,500
● 4000R 特価¥29,300
● 6000R 特価¥43,600
● 8000R 特価¥57,000
● 12MR 特価¥88,000
● 16MR 特価¥116,000
● RCD-2000(NOTE用) 特価¥16,700
● 4000(〃) 特価¥32,000
● 6000(〃) 特価¥46,200
● 8000(〃) 特価¥60,000
● 16M(〃) 特価¥225,000
● 24M(〃) 特価¥339,000
● ENT-2000(NS/T) 特価¥14,200
● EFA-4000(FA) 特価¥27,000
● 6000(〃) 特価¥41,400
● 8000(〃) 特価¥55,500
● 10M(〃) 特価¥69,500
● 12M(〃) 特価¥83,000
● ECS-4000L(CS) 特価¥27,200
● EDX-0 (DX用) 特価¥6,000
● 2000(〃) 特価¥21,200
● 4000(〃) 特価¥36,300
● 8000(〃) 特価¥67,000
● EDA-0 (RA21 DA用) 特価¥6,600
● 2000(〃) 特価¥23,500
● EDA-4000R(DA用) 特価¥24,800
● 6000R(〃) 特価¥37,700
● 8000R(〃) 特価¥50,500
● 10MR(〃) 特価¥63,500
● 12MR(〃) 特価¥76,000
● EDS-2000 (DS用) 特価¥23,800
● 4000L(〃) 特価¥27,200
● MHA-2000L(H98用) 特価¥23,800
● EHS-4000(〃) 特価¥30,500
● 6000(〃) 特価¥43,000
● 8000(〃) 特価¥57,000
● 10M(〃) 特価¥71,000
● 12M(〃) 特価¥85,000
● MTA-4000L(T用) 特価¥30,500
● MRS-4000L(〃) 特価¥40,500
● MES-3000L(ES用) 特価¥32,500
● XMC-2000E 特価¥15,300
● XMB-1000E 特価¥7,500
● MRC-3000L(〃) 特価¥32,800
● MRL-4000L(RL用) 特価¥37,500
● EMP-2000L(エプソンLAPTOP) 特価¥27,200
● 4000L(〃) 特価¥43,500
● EML-2000L(9801LAPTOP) 特価¥28,300
● 4000L(〃) 特価¥45,500
● EMB-2000 (〃) 特価¥27,300
● 4000 (〃) 特価¥43,500
● SDR-4000 (シリコンディスク) 特価¥49,800
● 8000 (〃) 特価¥63,800
● 20 M(〃) 特価¥106,500
● 40 M(〃) 特価¥178,000
● 80 M(〃) 特価¥320,000
● 100M(〃) 特価¥390,000

■I・Oデータ
● SDB-8ME(シリコンディスク) 特価¥60,000
● 16ME(〃) 特価¥103,000
● 24ME(〃) 特価¥146,000
● 32ME(〃) 特価¥187,000
● 40ME(〃) 特価¥231,000
● FA34-4M(FA) 特価¥25,300
● 6M(〃) 特価¥39,600
● 8M(〃) 特価¥49,800
● 10M(〃) 特価¥64,000
● 12M(〃) 特価¥78,500
● 14M(〃) 特価¥92,000
● NT34-2M (NS/T) 特価¥13,100
● PIO-PC34FX-1ME 特価¥13,100
● 2ME 特価¥19,300
● 4ME 特価¥30,000
● 8ME 特価¥53,500
● PIO-PC34F- 3ME 特価¥27,200
● 6ME 特価¥44,000
● 12ME 特価¥73,900
● 16ME 特価¥105,000
● PIO-34N- 2ME 特価¥17,000
● 4ME 特価¥27,900
● 6ME 特価¥41,500
● 8ME 特価¥51,000
● PIO-EX34F- 2ME 特価¥16,400
● 4ME 特価¥30,500
● 8ME 特価¥54,000
● PIO-SB34- 2ME 特価¥20,700
● PIO-SB34- 4ME 特価¥32,200
● PIO-DA134- 4ML(DA用) 特価¥24,600
● 6ML(〃) 特価¥37,600
● 8ML(〃) 特価¥49,000
● 10ML(〃) 特価¥63,000
● 12ML(〃) 特価¥74,600
● DS134 4ML(DS) 特価¥25,000
● EX134 2ML 特価¥15,300
● 4ML(特価¥29,000
● PIO-98H34- 4ME(H98用) 特価¥32,200
● 98T34- 4ME(T用) 特価¥32,200
● PIO-ES34- 3MB 特価¥34,500
● EP-386M- 2MA(386M) 特価¥32,800
● EP-RB7D- 4ME(386用) 特価¥31,700
● 8ME(〃) 特価¥58,000
● EP-RB7S- 4ME(GE用) 特価¥30,000
● EP-RB8- 4M (386P) 特価¥30,000
● EP-SIM- 2ME(386用) 特価¥14,500
● 4ME(〃) 特価¥28,700
● PIO-SIM61- 2ME 特価¥14,500
● PIO-98NT- 2ME(NOTE用) 特価¥15,900
● 98NT- 4ME(〃) 特価¥30,000
● 98NT- 8ME(〃) 特価¥54,500
● EP-NTB- 2ME 特価¥24,200
● 4ME 特価¥34,200
● 6ME 特価¥48,200
● 8ME 特価¥62,500
● EP-286BOOK-2M 特価¥34,400
● 4M 特価¥59,200
● IOS-10mini Ver2 特価¥3,800
● IOS-10STD 特価¥4,500
● D.H.TOOL 特価¥11,900

■NEOS
● NS-EMS-2M 特価¥17,000
● 4M 特価¥27,900
● NE-EMS-2LA 特価¥19,800
● 4LA 特価¥29,300
● 8LA 特価¥62,000
● NE-SUB-2L 特価¥19,200
● SUB-4L 特価¥33,700

■GOLD98-4M (NOTE用) 特価¥27,800
■GOLD98-8M (NOTE用) 特価¥50,500

数値データプロセッサー(インテル) (送料¥1,000)

①JBOX8087 定価¥19,000▶特価¥13,500
②JBOX8087-1 定価¥36,000▶特価¥15,800
③JBOX8087-2 定価¥27,200▶特価¥18,300
④JBOX80287-XL 定価¥24,800▶特価¥17,800
⑤JBOX387DX-33 定価¥72,000▶特価¥34,000
⑥JBOX387SX-16 定価¥37,000▶特価¥23,500
⑦JBOX387SX-20 定価¥40,000▶特価¥25,000
⑧JBOX487SX-20 定価¥120,000▶特価¥78,000

周辺機器コーナー (送料¥1,000)

NEC
● PC-IN503G
定価¥145,000
特価¥102,500

EPSON
● GT-1000
定価¥79,800
特価¥57,500

シャープ
● JX-100S
定価¥89,800
特価¥44,000

Ⓐ PC-IN505 (NEC) 定価¥138,000▶特価¥97,500
Ⓑ 506 (〃) 定価¥228,000▶特価¥158,000
Ⓒ 502N(〃) 定価¥99,800▶特価¥77,800
Ⓓ GT-6000(エプソン) 定価¥178,000▶特価¥119,000
Ⓔ 100V(〃) 定価¥44,800▶特価¥31,300
Ⓕ HS-40CLH⊕HS-BD(オムロン) 定価¥64,800▶特価¥45,500
Ⓖ HS-60FH ⊕HS-BD(〃) 定価¥64,800▶特価¥45,500
Ⓗ HS-7RII(オムロン) 定価¥39,800▶特価¥25,800
Ⓘ 10RII(〃) 定価¥49,800▶特価¥33,000
Ⓙ HVS-10(HAL研) 定価¥29,800▶特価¥21,500
Ⓚ HGS-10(〃) 定価¥39,800▶特価¥26,900
Ⓛ JX-100S(シャープ) 定価¥89,800▶特価¥44,000
Ⓜ JX-220 (〃) 定価¥145,000▶特価¥107,900
Ⓝ IO-735X (〃) 定価¥248,000▶特価¥155,000
Ⓞ COMSTARZCLuB24/5(NEC) 定価¥39,800▶特価¥26,000
Ⓟ スケッチメイト(ローランド) 定価¥69,800▶特価¥52,500
Ⓠ PV-M24B5(AIWA) 定価¥39,800▶特価¥25,000
Ⓡ A24B5(〃) 定価¥39,800▶特価¥25,500
Ⓢ MD-24FB5V (オムロン) 定価¥39,800▶特価¥26,000
Ⓣ MD-96FS5V(オムロン) 定価¥198,000▶特価¥137,000
Ⓤ 24FP5II(〃) 定価¥42,800▶特価¥23,800
Ⓥ 24FN5 (〃) 定価¥44,800▶特価¥25,700
Ⓦ MD-24FP5V(オムロン) 定価¥36,800▶特価¥24,900
Ⓧ DXY-1200(ローランド) 定価¥158,000▶特価¥119,000
Ⓨ 1300(〃) 定価¥228,000▶特価¥172,000
Ⓩ ミュージ郎 (〃) 定価¥158,000▶特価¥128,000
● ミュージ郎Jr(NOTE)(ローランド) 定価¥93,000▶特価¥77,500
● (BOARD)(〃) 定価¥59,800▶特価¥49,000

外付FDD (送料¥1,000)

■CRC-FD5WA (C・リサーチ 5"×2自動)…定価¥65,800▶特価¥34,000

● LITTLE-F (3.5"×1)(緑電子) 定価¥39,800▶特価¥15,800
● F2 (3.5"×2)(〃) 定価¥59,800▶特価¥28,300
● ZFS (3.5"×1)(〃) 定価¥39,800▶特価¥23,600
● ZFW (3.5"×2)(〃) 定価¥59,800▶特価¥36,500
● CRC-FD3.5SS (3.5"×1)(C・リサーチ) 定価¥23,800▶特価¥15,800
● FD3.5WS (3.5"×2)(〃) 定価¥43,800▶特価¥28,600
● FD3.5SH (3.5"×1自動)(C・リサーチ) 定価¥33,800▶特価¥22,000
● FD3.5WH (3.5"×2自動)(〃) 定価¥53,800▶特価¥35,000
● FD5SS (5" ×1)(〃) 定価¥38,800▶特価¥25,200
● FD5WS (5" ×2)(〃) 定価¥58,800▶特価¥38,000
● FD5SH (5" ×1自動)(〃) 定価¥43,800▶特価¥28,500
● FD5WH (5" ×2自動)(〃) 定価¥65,800▶特価¥42,700
● FD5N (5" ×1)(9801N用)(C・リサーチ) 定価¥45,800▶特価¥30,000
● FDC-311 (3.5"×1)(アクセル) 定価¥26,800▶特価¥17,800
● 311A (3.5"×1自動)(〃) 定価¥36,800▶特価¥22,500
● 312 (3.5"×2)(〃) 定価¥46,800▶特価¥28,400
● 312A (3.5"×2自動)(〃) 定価¥56,800▶特価¥34,000
● 511 (5" ×1)(〃) 定価¥39,800▶特価¥25,000
● 511A (5" ×1自動)(〃) 定価¥49,800▶特価¥30,500
● 512A (5" ×2自動)(〃) 定価¥59,800▶特価¥39,000
● 397N (3.5"×1自動・98ノート用)(アクセル) 定価¥49,800▶特価¥34,000
● 398N (3.5"×2自動・98ノート用)(〃) 定価¥69,800▶特価¥45,000

FAXボード アダプタ (送料¥1,000)

メーカー	商品	¥(定価)		機種	特価
エプソン	FR-2000	49,800	B4	ボード	¥38,900
メガソフト	SFC-20	98,000	A4	ボード	¥75,500
メガソフト	SFC-07	58,000	A4	ボード	¥44,900
日本テレコム	MF-101	64,000	A3	ボード	¥50,000
システム クオリティ	SF-1000	98,000	A3	アダプター	¥76,000
I/Oデータ	PCF-9600	111,000	A3	アダプター	¥83,000
HAL研	HALFAX9600	78,000	A4	アダプター	¥61,000
HAL研	HALFAX9600EX	98,000	A4	アダプター	¥76,500
アイワ	FF-P4800	98,000	A4	アダプター	¥77,000

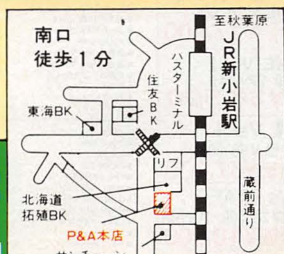
P&A特選パソコンラック (送料無料)

①3段 ¥7,900 (消費税込み ¥8,137)
②4段 ¥9,800 (消費税込み ¥9,064)
③5段 ¥12,500 (消費税込み ¥12,875)

全機種＝移動自由(キャスター付)・キーボード収納可(5段のみ)＝1230(H)×600(D)×650(W)

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15	24	36	48	60	72
手数料	3.0	4.0	5.5	5.5	8.5	11.5	16.0	21.0	27.0	33.0



マイコン専門ショップ P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-3651-0148(代) FAX.03-3651-0141
● 営業時間 AM10:00～PM7:00
日・祭 AM10:00～PM6:00

● 現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

電話一本で、すぐ買える

ズバリご奉仕P&A

03-3651-0148まで…!!

SHARP

SHARP・コーナー

FUJITSU

富士通コーナー

X68000用ハードディスク(アイテック)(送料¥1,000)

- ■TX-100(100MB)(定価¥108,000) 特価¥69,000(送料・消費税込み ¥72,100)
- ■TX-130(130MB)(定価¥138,000) 特価¥85,500(送料・消費税込み ¥89,095)
- ■TX-180(180MB)(定価¥185,000) 特価¥117,000(送料・消費税込み¥121,540)

カラーイメージ・ジェット 限定
■IO-735X-B (定価¥248,000) 特価¥155,000 (送料・消費税込み¥160,680)

■SX-68MII(MIDI)(サコム)定価¥19,800 特価¥13,500 (送料・消費税込み¥14,420)

■HGS-68(スキャナ)(HAL研)定価¥39,800 特価¥24,500 (送料・消費税¥26,265)

X68000 Compact XVI/XVI/XVI-HD
※クレジット表は送料・消費税込み

XVI XVI-HDセットでお買い上げの方に、もれなくプレゼント!!
①「熱血高校サッカー編(¥8,800)」
②「ダウンタウン熱血物語(¥8,800)」
はもちろん、さらにその上人気の
イ「ロードス島戦記(¥9,800)」
ロ「パロディウス(¥9,800)」
ハ「生中継68(¥9,800)」
ニ「信長の野望 武将風雲録(¥9,800)」
ホ「ELLE(エル)(¥7,800)」の中のいずれか2本をプレゼント!!

X68000-Compact XVI ▶セットでお買い上げの方に●ディスケット10枚●ジョイカード2ケプレゼント中!!
Ⓐセット:CZ-674C+CZ-608D……定価¥392,800▶特価価格はTEL下さい。

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

X68000-XVI ▶セットでお買い上げの方に●ディスケット10枚●ジョイカード2ケプレゼント中!!
Ⓐセット:CZ-634C-TN+CZ-606D-TN……定価¥447,800▶特価価格はTEL下さい。

12回	26,300	24回	13,900	36回	9,600	48回	7,500	60回	6,300

Ⓑセット:CZ-634C-TN+CZ-614D-TN……定価¥503,000▶特価価格はTEL下さい。

12回	29,900	24回	15,800	36回	10,900	48回	8,500	60回	7,200

X68000-XVI-HD ▶セットでお買い上げの方に●ディスケット10枚●ジョイカード2ケプレゼント中!!
Ⓐセット:CZ-644C-TN+CZ-606D-TN……定価¥597,800▶特価価格はTEL下さい。

12回	36,100	24回	19,000	36回	13,200	48回	10,300	60回	8,700

Ⓑセット:CZ-644C-TN+CZ-614D-TN……定価¥653,000▶特価価格はTEL下さい。

12回	39,500	24回	20,900	36回	14,500	48回	11,300	60回	9,500

※上記のモニターを、CZ-606D(定価¥79,800)、CZ-604D(定価¥94,800)、CZ-607D(定価¥99,800)、CZ-605D(定価¥115,000)、CZ-608D(定価¥94,800)、CZ-614D(定価¥135,000)、CU-21HD(定価¥148,000)に変更の場合、TEL下さい。超特価で販売致します。

X68000シリーズ～P&Aスペシャルセット (送料¥2,000)(送料・消費税別)

①SUPER:
CZ-604C+CZ-606D……定価¥427,800▶特価~~¥268,000~~

②SUPER-HD:
CZ-623C+CZ-606D……定価¥577,800▶特価~~¥328,000~~

③PRO-II:
CZ-653C+CZ-606D……定価¥364,800▶特価~~¥218,000~~

④EXPERT-II:
CZ-603C+CZ-606D……定価¥417,800▶特価~~¥238,000~~

1～4のモニターを下記に変更の場合、
- ●CZ-604D (定価¥94,800)……+¥6,000
- ●CZ-607D (定価¥99,800)……+¥15,000
- ●CZ-605D (定価¥115,000)……+¥24,000
- ●CZ-614D (定価¥135,000)……+¥38,000
- ●CU-21HD (定価¥148,000)……+¥45,000

を加算して下さい。

(●セットでお買い上げの方に、ディスケット10枚、ジョイカード2個プレゼント)

(注目!!)「スペシャル・プレゼント」は、上記XVI/XVI-HDセットのプレゼント①、②+イ～ホの中の2本そして、「㊙特価のスゴイ価格!!」さらに安くしての大ご奉仕値!! 今すぐお電話下さい。

プリンター(ケーブル・用紙付)(送料¥1,000 消費税別)

- ■CZ-8PC5-BK……定価¥96,800▶特価¥69,000
- ■CZ-8PK10……定価¥97,800▶特価¥71,000
- ■CZ-8PG2……定価¥160,000▶特価価格はTEL!!
- ■CZ-8PG1……定価¥130,000▶特価価格はTEL!!

X68000メモリボード(シャープ&I・Oデータ)送料¥500

1. SH-6BE1-1M(600CE用)定価¥25,000 (送料・消費税込み¥19,364)特価¥18,300
2. PIO-6BE1-A 定価¥25,000 (送料・消費税込み¥16,789)特価¥15,800
3. PIO-6BE2-2M 定価¥50,000 (送料・消費税込み¥32,754)特価¥31,300
4. PIO-6BE4-4M 定価¥88,000 (送料・消費税込み¥56,650)特価¥54,500

X68000用ソフト・コーナー (送料・消費税別)送料1ヶ～5ヶまで¥500

- ◆Z's STAFF PRO68K Ver2.0(ツアイト)……定価¥58,000→特価37,000
- ◆Z's TRIPHONY デジタルクラフト(ツアイト)……定価¥39,800→特価27,000
- ◆テラッツォ(ハミングバード)……定価¥19,400→特価13,600
- ◆マジックパレット(ミュージカルプラン)……定価¥19,800→特価14,200
- ◆Gツール(ザインソフト)……定価¥28,000→特価18,600
- ◆たーみのる2(SPS)……定価¥17,800→特価13,100
- ◆Mu-1 Super……定価¥39,800→特価28,500
- ◆サイクロン EXPRESS α 68……定価¥98,000→特価69,000
- ◆KAMIKAZE(サムシンググッド)……定価¥68,000→特価43,800
- ◆C-TRACE68 Ver3.0(キャスト)……定価¥98,000→特価68,500
- ◆G68K Ver.2 PRO……定価¥22,000→特価17,300
- ◆C & Professional Pack(マイクロウェアジャパン)……定価¥58,000→特価39,800
- ◆Final Ver3.2(エーエスピー)……定価¥38,000→特価29,000
- ◆CZ-219SS OS-9/X68000……定価¥29,800→特価22,000
- ◆CZ-213MS MUSIC PRO68K……定価¥18,800→特価13,200

周辺機器コーナー (送料・消費税別)送料¥500

- ①CZ-8NSI……定価¥188,000▶特価¥134,000
- ②CZ-6VTI……定価¥69,800▶特価¥51,000
- ③CZ-6TU……定価¥33,100▶特価¥24,300
- ④BF-68PRO……定価¥19,800▶特価¥14,600
- ⑤CZ-8NM3……定価¥9,800▶特価¥7,400
- ⑥CZ-8NT1……定価¥13,800▶特価¥10,400
- ⑦CZ-6BE2A……定価¥59,800▶特価¥43,000
- ⑧CZ-6BE2B……定価¥54,800▶特価¥39,500
- ⑨CZ-6BE2D……定価¥54,800▶特価¥41,500
- ⑩CZ-6BFI……定価¥49,800▶特価¥37,500
- ⑪CZ-6BPI……定価¥79,800▶特価¥59,500
- ⑫CZ-6BMI……定価¥26,800▶特価¥19,500
- ⑬CZ-6EBI……定価¥88,000▶特価¥65,000
- ⑭AN-S100……定価¥36,600▶特価¥26,500
- ⑮CZ-6SDI……定価¥44,800▶特価¥35,000
- ⑯CZ-6BN1……定価¥29,800▶特価¥22,300
- ⑰CZ-6BV1……定価¥21,000▶特価¥15,500
- ⑱CZ-6BC1……定価¥79,800▶特価¥59,800
- ⑲CZ-6BG1……定価¥59,800▶特価¥44,500
- ⑳CZ-6BU1……定価¥39,800▶特価¥30,000
- ㉑CZ-6PV1……定価¥198,000▶特価¥152,000
- ㉒CZ-6BS1……定価¥29,800▶特価¥22,200
- ㉓CZ-8NJ2……定価¥23,800▶特価¥18,000
- ㉔CZ-6BL2……定価¥298,000▶特価¥220,000
- ㉕JX-100S……定価¥89,800▶特価¥44,000
- ㉖JX-220X……定価¥168,000▶特価¥126,000
- ㉗IO-735XB……定価¥248,000▶特価¥155,000
- ㉘LC-10CIH……定価¥598,000▶特価¥475,000

▶P&A特選=FM-TOWNS 20Fセット(送料・消費税込み)

FM-TOWNS 20F
- ●FM-TOWNS 20F(本体)……¥323,000
- ●FMT-DP533(カラーモニター)……¥69,000
- ●FMT-KB105/205……¥30,000

定価¥422,800▶特価¥249,000

12回	21,800	24回	11,500	36回	8,000	48回	6,200	60回	5,200

プレゼント中!!(セットでお買い上げの方に!)
- ●ディスケット 5枚
- ●専用シリコンキーボード・カバー
- ●富士通オリジナルテレフォン・カード

送料・消費税込み!!

FM TOWNS II モデルCX20 NEW
- ●FM TOWNS II モデルCX20(本体)……定価¥333,000
- ●FMT-DP533(カラーモニター)……定価¥69,800
- ●FMT-KB107/207(キーボード)……定価¥30,000

合計定価¥432,800▶特価価格はTEL下さい。

FM TOWNS II モデルUX20 NEW
- ●FM TOWNS II モデルUX20(本体)……定価¥288,000
- ●FMT-KB101A/202A(キーボード)……定価¥10,000

合計定価¥298,000▶特価価格はTEL下さい。

送料・消費税込み!!

3 FM TOWNS II モデルCX100+FMT-DP533+FMT-KB107/207……定価¥632,800▶特価TEL下さい。
4 FM TOWNS II モデルCX40+FMT-DP533+FMT-KB107/207……定価¥532,800▶特価TEL下さい。
5 FM TOWNS II モデルCX10+FMT-DP533+FMT-KB107/207……定価¥407,800▶特価TEL下さい。
6 FM TOWNS II モデルUX10+FMT-KB101A/202A……定価¥273,000▶特価TEL下さい。

▶FM-TOWNS IIセットでお買い上げの方にもれなくプレゼント!!
(イ)「タイトチェイス(¥9,800)」
(ロ)「シムアース(¥12,800)」
(ハ)「ATLUS(アトラス)(¥10,800)」
(ニ)「A列車で行こうIII(¥14,800)」
の中のいずれか2本プレゼント + さらに ●ディスケット5枚 ●富士通オリジナルテレフォンカード

注目 FM-TOWNS 下取り 買取り グレード・アップ・キャンペーン中!!
●FM-TOWNSシリーズのモニターを
1 FMT-DP535(定価¥89,800)に変更の場合¥13,000
2 FMT-DP536(定価¥138,000)に変更の場合¥44,000
3 FMT-DP534(定価¥108,000)に変更の場合¥24,500
を加算して下さい

FM-TOWNS 40H
- ●FM-TOWNS 40H(本体)……¥473,300
- ●FMT-DP533(カラーモニター)……¥69,800
- ●FMT-KB105/205……¥30,000

定価¥573,100▶特価¥345,000

12回	30,300	24回	16,000	36回	11,100	48回	8,600	60回	7,300

送料・消費税込み!!

FM-TOWNS 80H
- ●FM-TOWNS 80H(本体)……¥623,000
- ●FMT-DP533(カラーモニター)……¥69,800
- ●FMT-KB105/205……¥30,000

定価¥722,800▶特価¥440,000

12回	38,600	24回	20,400	36回	14,100	48回	11,000	60回	9,300

プレゼント中!!(セットでお買い上げの方に!)
●ディスケット5枚 ●キーボード・カバー ●富士通オリジナルテレフォンカード

■拡張RAM (富士通製メモリ使用)
●HM-V02T (ハイパー) (定価¥24,800) 特価¥18,600 (送料・消費税込み¥19,673)

■FMR-50NBX▶ディスケット5枚サービス(送料・消費税込み)
- A FMR-50NBX1(FD) ……定価¥258,000▶特価¥171,000
- B FMR-50NBX5(20MB) ……定価¥350,000▶特価¥235,000
- C FMR-50NBX6(40MB) ……定価¥385,000▶特価¥275,000

■FM-NOTEBOOK▶ディスケット5枚サービス(送料・消費税込み)
- D FMR-50NB1+B282A101(DOS) ……定価¥256,000▶特価¥139,000

■FMR-CARD▶ディスケット5枚サービス(送料・消費税込み)
- E FMR-NBC1 ……定価¥238,000▶特価¥149,000

ハード・ディスク (送料¥1,000 消費税別)

■SD-05R(システムサコム)……定価¥60,000▶特価¥47,000
(●外付FD・ケーブル付) (送料・消費税込み¥49,440)

- ■TX-100(100MB)(定価¥108,000) 特価¥69,000(送料・消費税込み ¥72,100)
- ■TX-130(130MB)(定価¥138,000) 特価¥85,500(送料・消費税込み ¥89,095)
- ■TX-180(180MB)(定価¥185,000) 特価¥117,000(送料・消費税込み ¥121,540)

- ●HD-J040(システムサコム)……定価¥89,000▶特価¥64,500
- ●HD-J100(システムサコム)……定価¥128,000▶特価¥92,000
- ●HD-J130(システムサコム)……定価¥148,000▶特価¥106,000
- ●HD-J170(システムサコム)……定価¥189,000▶特価¥135,000
- ●NTJr-100FM(ニューテック)定価¥125,000▶特価¥94,500
- ●NT-180FM(ニューテック)……定価¥168,000▶特価¥127,000

プリンターセット(ケーブル・用紙付)(送料¥1,000 消費税別)

■JOYRITER=FP-110(定価¥49,800) ▶特価¥39,500
(TOWNS用ケーブル付) (送料・消費税込み¥41,715)

- ●PR-B400……定価¥98,000▶特価¥74,000
- ●PR-A600……定価¥148,000▶特価¥113,000
- ●PR-40T……定価¥120,000▶特価¥73,000
- ●PR-35T……定価¥98,000▶特価¥64,000
- ●PR-30T……定価¥89,000▶特価¥53,500
- ●FMPR-362G……定価¥138,000▶特価¥96,000
- ●FMPR-353GII……定価¥98,000▶特価¥69,000
- ●FMPR-204B……定価¥80,000▶特価¥39,500

PRINTBOY/II

■PRINT BOY II 定価¥29,800 特価¥21,600 (送料・消費税込み¥22,763)

■PRINT-BOY PB-01T(定価¥24,800) 特価¥9,900 (送料・消費税込み¥10,712)

周辺機器コーナー (送料¥1,000 消費税別)

- Ⓐ AMT-351/352(数値演算)……定価¥120,000▶特価¥83,000
- Ⓑ FMT-401/402(MIDカード)……定価¥35,000▶特価¥24,000
- Ⓒ FMT-411(ビデオカード)……定価¥35,000▶特価¥24,000
- Ⓓ FMT-412(ビデオカードII)……定価¥40,000▶特価¥28,200
- Ⓔ FMT-SP101(アンプスピーカー)……定価¥29,800▶特価¥20,600
- Ⓕ FMT-611(拡張ユニット)……定価¥39,800▶特価¥27,700
- Ⓖ FMT-TU101(TVチューナー)……定価¥39,800▶特価¥27,500
- Ⓗ FMT-121(SCSIカード)……定価¥30,000▶特価¥21,300
- Ⓘ FMT-MO103(マウス)……定価¥7,800▶特価¥5,900
- Ⓙ FMT-FD302(F・D)……定価¥28,000▶特価¥19,800
- Ⓚ FMFD-322A(F・D)……定価¥50,000▶特価¥35,000
  (ドライブケーブル)……定価¥10,000▶特価¥7,800
- Ⓛ FMSC-201G(スキャナー)……定価¥89,800▶特価¥64,000
- Ⓜ FMT-416(チューナーカード)……定価¥38,800▶特価¥27,200
- Ⓝ FMT-403(MIDI音源カード)……定価¥78,000▶特価¥54,200
- Ⓞ FMT-221(エミュレータカード)……定価¥80,000▶特価¥55,500
- Ⓟ FMSC-611G(カラースキャナ)……定価¥178,000▶特価¥123,000
- Ⓠ FMT-621(I/O拡張ユニット)……定価¥89,000▶特価¥61,800

メモリーボード (送料¥500 消費税別)

■拡張RAM(ハイパー)(富士通製メモリ使用)
1. HM-V01T 定価¥14,800 (送料・消費税込み¥12,566)特価¥11,700
2. HM-V04T 定価¥49,500 (送料・消費税込み¥39,655)特価¥38,000
3. HM-V08T 定価¥98,000 (送料・消費税込み¥77,765)特価¥75,000

モデム (送料・消費税別)

- ●COMSTARZ-CLUB24/5 (NEC)……定価¥39,800▶特価¥25,500
- ●MD-24FP5II(オムロン)限定50台……定価¥42,800▶特価¥23,600
- ●MD-24FB5V(オムロン)……定価¥39,800▶特価¥25,500

ソフト・コーナー (送料・消費税別)

- ●FM OASYSV1.0(FD)……定価¥55,000▶特価¥40,800
- ●FM OASYSL31(HD版)……定価¥61,000▶特価¥44,600
- ●FM OASYSL30C(HD版)……定価¥58,000▶特価¥42,500
- ●日本語MS-DOS TMV3.1(基本機能)……定価¥9,800▶特価¥7,300
- ●日本語MS-DOS TMV3.1(拡張機能)……定価¥8,200▶特価¥6,200
- ●MICRO SOFT MULTIPLAN……定価¥68,000▶特価¥52,500
- ●EUPHONYV1.1……定価¥98,000▶特価¥72,800
- ●HYPER遊名人(ワープロ)……定価¥42,000▶特価¥31,300
- ●テラTOWNS(ワープロ)……定価¥32,000▶特価¥21,500
- ●EUPHONY MTR……定価¥49,800▶特価¥37,500
- ●EUPHONY SCORE……定価¥49,800▶特価¥49,800
- ●画DB……定価¥29,800▶特価¥21,500
- ●MY FAIR LADY……定価¥28,000▶特価¥20,500
- ●TOWNS VNET V1.1……定価¥18,000▶特価¥13,000
- ●G-5(ワープロ)……定価¥38,000▶特価¥28,000
- ●MUSIC PRO TOWNS(音楽)……定価¥19,800▶特価¥15,000
- ●MUSIC PRO TOWNS=MIDI……定価¥39,800▶特価¥30,000
- ●TOWNS PAINTV1.1(グラフィック)……定価¥38,000▶特価¥28,000
- ●F-BASICコンパイラV1.1……定価¥45,000▶特価¥34,700
- ●ベクトル文字パターン(フォント)……定価¥39,800▶特価¥30,600
- ●Z's STAFF PRO TOWNS(グラフィック)……定価¥58,000▶特価¥39,500
- ●High C-Compiler(コンパイラ)……定価¥40,000▶特価¥28,500
- ●MS WINDOWS Ver3.0(OS)……定価¥25,000▶特価¥17,700
- ●TOWNSシステムソフトウェアV2.1……定価¥25,000▶特価¥18,900
- ●「伝」……定価¥70,000▶特価¥51,000
- ●ロータス1-2-3 2.3J……定価¥98,000▶特価¥67,000
- ●F1 DATA BOX……定価¥32,000▶特価¥23,000

ソフト・コーナー (送料・消費税別)送料1ヶ～10ヶまで¥700

■THE MENU2 定価¥18,000 限定特価¥9,800

■まいと～く Ver.2 定価¥28,000 大特価¥17,800

■P1 EXE Ver.2 定価¥58,000(アルガ) 大特価¥36,500

■桐 Ver.4 定価¥98,000 大特価¥57,000

■Z's STAFF 定価¥28,000 Kid98 大特価¥18,500

〈ワープロ〉
- ●一太郎Ver4.3……定価¥58,000→特価¥38,000
- ●一太郎dash……定価¥39,000→特価¥25,800
- ●テラV……定価¥24,000→特価¥17,000
- ●PIEXE Ver.2(アルガ)……定価¥58,000→特価¥36,500
- ●松 Ver.5……定価¥58,000→特価¥31,900
- ●MS Word for Windows……定価¥58,000→特価¥40,000
- ●Z's WORD JG Ver2.0……定価¥58,000→特価¥41,500
- ●直子の代筆 Ver.4……定価¥9,800→特価¥6,500
- ●ユーカラWAVE……定価¥9,800→特価¥7,000
- ●アンストレター……定価¥9,700→特価¥7,000
- ●遊名人 Ver.5……定価¥36,000→特価¥24,000
- ●遊名人 pro Ver.5……定価¥75,000→特価¥47,800
- ●毛筆わーぷろSr.4.0……定価¥75,000→特価¥51,500
- ●毛筆わーぷろJr.4.0……定価¥33,000→特価¥23,000
- ●アシストフォント……定価¥9,700→特価¥7,000

〈データベース〉
- ●桐 Ver.4……定価¥98,000→特価¥57,000
- ●ASKA Ver.2……定価¥32,000→特価¥22,800
- ●d BASEIV……定価¥268,000→特価¥192,000
- ●Ninja4……定価¥35,000→特価¥23,000
- ●ZERO EX……定価¥52,000→特価¥34,500
- ●The CARD3+……定価¥48,000→特価¥34,500
- ●dBXL Ver1.4J……定価¥69,800→特価¥53,800
- ●QUICKSILVER Ver1.4J……定価¥198,000→特価¥152,000
- ●PARADOX 3.5……定価¥168,000→特価¥129,000
- ●Let's アイリス 4……定価¥58,000→特価¥38,000
- ●パワーベース……定価¥19,400→特価¥13,800
- ●アシストカード……定価¥9,700→特価¥7,000
- ●知子の情報 Ver.4……定価¥28,000→特価¥18,500

〈表計算〉
- ●Lotus123R2.3J……定価¥98,000→特価¥60,000
- ●123NOTE BOOK……定価¥38,000→特価¥25,000
- ●Microsoft Excel……定価¥98,000→特価¥61,000
- ●Multiplan4.1……定価¥68,000→特価¥44,900
- ●Success……定価¥68,000→特価¥44,900
- ●Recalc……定価¥58,000→特価¥41,500
- ●アシストカルク……定価¥9,700→特価¥7,000

〈グラフィック〉
- ●ロータスフリーランス……定価¥98,000→特価¥64,000
- ●Z's STAFF Kid98……定価¥28,000→特価¥18,500
- ●花子 Ver.2……定価¥58,000→特価¥39,000
- ●CANDY4……定価¥58,000→特価¥39,800
- ●3・D PERS……定価¥80,000→特価¥57,200
- ●アシストアート……定価¥9,700→特価¥7,000

〈通信〉
- ●まいと～く Ver.2……定価¥28,000→特価¥17,800
- ●CCT98III……定価¥20,000→特価¥15,000
- ●ES TERM2+……定価¥24,000→特価¥17,500
- ●COM-NET……定価¥28,000→特価¥18,500
- ●ACCSESS MATE3……定価¥19,800→特価¥15,500
- ●LET'S TALK かたろう……定価¥38,000→特価¥26,000
- ●アシストコール……定価¥9,700→特価¥7,000

〈OS・言語〉
- ●MS-DOS 3.3D 基本機能セット……定価¥9,300→特価¥7,800
- ●MS-DOS 3.3D 拡張機能セット……定価¥8,200→特価¥6,600
- ●MS-DOS Ver5.0 基本機能セット……定価¥12,800→特価¥10,200
- ●MS-DOS Ver5.0 拡張機能セット……定価¥10,000→特価¥8,000
- ●MS-WINDOWS 3.0A……定価¥25,000→特価¥18,500
- ●Quick C……定価¥20,000→特価¥12,800
- ●Qick BASIC……定価¥20,000→特価¥12,800
- ●True BASIC……定価¥18,000→特価¥11,700
- ●TURBO C++ 2nd Edition……定価¥20,000→特価¥14,300
- ●TURBO PASCAL 6.0 PRO……定価¥39,800→特価¥28,500

〈エディター・ユーティリティ〉
- ●MIFES98……定価¥38,000→特価¥27,500
- ●ノートンユーティリティズ……定価¥38,000→特価¥27,500
- ●VZ エディター……定価¥9,800→特価¥7,800
- ●ノストラダムス98……定価¥28,000→特価¥21,800
- ●エコロジーII……定価¥28,000→特価¥21,800
- ●オーシャノグラフィII……定価¥22,000→特価¥17,000
- ●全略ハードディスク殿 Ver.2……定価¥18,000→特価¥13,000
- ●NEO Two-shot……定価¥26,000→特価¥18,000
- ●NEO driver……定価¥14,800→特価¥10,300
- ●Filedriver3……定価¥9,800→特価¥6,800
- ●The MENU2(限定特価)……定価¥18,000→特価¥9,800
- ●アシストメニュー……定価¥9,700→特価¥7,000
- ●NEO back-up……定価¥18,000→特価¥12,500
- ●MET's File back-up3……定価¥12,800→特価¥8,900
- ●MET's File Control cute……定価¥9,800→特価¥6,800
- ●MET's Two-shot2……定価¥20,000→特価¥13,800
- ●MET's Threeo-shot……定価¥26,000→特価¥18,000
- ●CANDY 4 スキャナ Ver.2.0……定価¥28,000→特価¥20,000

〈業務用〉
- ●三代目大番頭……定価¥250,000→特価¥165,000
- ●弥生会計III……定価¥80,000→特価¥48,000
- ●弥生 かんたん帳簿……定価¥48,000→特価¥31,800
- ●PCA会計IIらくらく個人編……定価¥98,000→特価¥64,800
- ●TOP財務会計エキスパートC……定価¥198,000→特価¥131,000
- ●大福帳……定価¥78,000→特価¥51,500
- ●大問屋……定価¥78,000→特価¥51,500

〈その他〉
- ●Microsoft WORKS……定価¥40,000→特価¥26,000
- ●MAXLINK Ver.2……定価¥18,000→特価¥12,900
- ●MIFESプリント……定価¥28,000→特価¥20,000
- ●数学記号Plus……定価¥20,000→特価¥14,300
- ●表計算Plus……定価¥15,000→特価¥10,800
- ●MET's 1-2-3Form(各)……定価¥18,000→特価¥12,500
- ●MET's Excel Form……定価¥18,000→特価¥12,500
- ●MET's Eultiplan Form……定価¥18,000→特価¥12,500
- ●MET's アシストカルクForm(各)……定価¥5,000→特価¥3,500
- ●松 Ver.5 Form……定価¥8,800→特価¥6,000
- ●MET's 桐 Ver.3 Form1……定価¥18,000→特価¥12,500
- ●MET's 桐 Ver.3 Form1VTR付……定価¥22,000→特価¥15,300
- ●MET's 桐 Ver.3 Form2……定価¥20,000→特価¥13,800
- ●MET's 桐 Ver.3 Form2VTR付……定価¥24,000→特価¥16,600
- ●MET's 桐 Ver.3 Form3VTR付……定価¥18,000→特価¥12,500
- ●桐 Ver.3一括処理マスターキット……定価¥26,000→特価¥18,000
- ●WXII+/WXII win……定価¥9,800→特価¥7,100
- ●ハイパー家計簿 Ver.2……定価¥9,700→特価¥7,000
- ●ハイパー住所録 Ver2.1……定価¥9,700→特価¥7,000

中古パソコンはP＆Aにおまかせ!!

アフターサービス万全
全商品保証付　専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

中古その場で高価現金買取り 高価下取りOK!! 電話一本ですぐ買える!

■まずはお電話下さい。■下取り・買取りで、お急ぎの方は、直接当社に来店、または宅急便にてお送り下さい。

下取り専用
買取り電話 ☎03-3651-1884
下取り・買取り専用 FAX.03-3651-0141

買取り価格……完動品・箱/マニュアル/付属品付の価格です。
中古販売………3ヶ月保証付

●下取の場合……価格は常に変動していますので査定額を電話で確認して下さい（差額は、P＆A超低金利クレジットをご利用下さい。）
●買取の場合……現品が着き次第、2日以内に高価買取金額を連絡し、振込み、又は書留でお送り致します。
● 近郊の方はP＆A本店に直接お持ち下さい。
即金にて¥1,000,000までお支払いさせていただきます。

●最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合せください。
●買い取りのみ、または、中古品どうしの交換も致します。詳しくは電話にて、お問い合せ下さい。
●価格は変動する場合もございますので、ご注文の際には必ず在庫をご確認下さい。
●本商品の掲載の商品の価格については、消費税は、含まれておりません。
●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。
詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

新品
シャープX68000
●CZ-653C(B)
●CZ-604D(B)
定価¥379,800
¥209,000（送料税込）

新品
■NEC・プリンター(PCケーブル・用紙付)
●PC-PR150VH(定価¥99,800)
●48ドット、熱転写漢字カラー
●明朝体、ゴシック体、毛筆体標準
超特価¥54,000
(送料・消費税込み¥56,650)

■PC-8801MKII
+PC-KD551…¥18,000
■PC-8801MKII(単品)…¥13,000
■PC-8001…¥ 5,000
■パソピア7(ゲームソフト付)…¥10,000

■プリンター(NEC)
●PC-PR201CL
…………¥30,000
■FDD(C・リサーチ)
●FD-3.5S
…………¥19,800

シャープ・モニター
単品　新品限定　チルトスタジオ付
①CU-14GD(0.39mm)
(定価¥69,800)▶特価¥36,000
(送料・消費税込み¥38,110)
②CU-14FD(0.31mm)
(定価¥74,800)▶特価¥39,000
(送料・消費税込み¥41,200)
③CU-14KD(0.28mm)(ノングレア)
(定価¥89,800)▶特価¥45,500
(送料・消費税込み¥47,895)

ラップトップ
■PC-9801NS……¥138,000
■PC-9801NS20……¥158,000
■PC-9801NS
+トラストNS20……¥153,000
■PC-9801NS/E……¥150,000
■PC-9801NS/E40……¥255,000

限定 PC-8801FE
(家庭用テレビにつなげる!!ビデオ端子があればOK)
■PC-8801FE(単品)
定価¥129,000
P&A超特価¥9,500
(送料・消費税¥10,815)

新品
NEC
■PC-602PS
定価¥980,000
¥330,000

■VP-2550………¥59,000
■PC-PR150V……¥32,000
■PC-PR150T……¥30,000
■CZ-8NJ2………¥10,000
■CRC-MH4B……¥30,000
(外付40MB)

シャープ
CZ-652C
CZ-600D
¥195,000

P＆A特選＝今月の中古特選品

●PC-9801RA2
+アナログモニター……¥210,000
●PC-9801VM(640K)
+4000文字アナログモニター……¥100,000
●PC-9801RX21……¥140,000
●PC-9801DO
+4000文字アナログモニター……¥110,000
●PC-9801LT 2……¥ 40,000
●PC-9801LV22……¥108,000
●PC-9801NS……¥120,000
●PC-8801MA2……¥ 48,000
● MC2……¥ 50,000
● MC1……¥ 43,000
● VA2……¥ 70,000
● MH……¥ 30,000
● FH……¥ 30,000
● FE……¥ 40,000
● VA……¥ 60,000

●PC-8801FE2……¥42,000
●PC-KD854……¥28,000
● 854N……¥30,000
● 853N……¥38,000
● 862……¥32,000
● 863G……¥53,000
●CU-14FD……¥30,000
● 14GD……¥25,000
●CMT-147L(アナログ)……¥20,000
● -147H(アナログ)……¥23,000
●PC-PR201TH……¥52,000
● -PR101E2……¥39,000
● -PR201GS……¥49,000
●CZ-8PC3(シャープ)……¥30,000
●HG-800(エプソン)……¥45,000
●VP-135(CSF付)……¥25,000
●AV2+FMTV-154
+PR203B(富士通一式)……¥ 49,000

●CZ-653C(新品)+CZ-604D(新品)
(送料・税込み)……¥235,000
●CZ-600C+
CZ-604D……¥165,000
●CZ-603C+
CZ-604D……¥188,000
●CZ-612C+
CZ-604D……¥195,000

■富士通TOWNS-20F(本体)+
FMDP-533(モニタ)+KB105(キーボード)
¥210,000

■SNE＝サウンドボード(98/エプソン用)
⊙LITTLE-ORCHSTRA-LS
(ステレオ/EMS/ジョイスティック)(定価¥20,000)
P&A超特価¥8,500
(送料・消費税込み¥9,270)

買取り価格

●PC-9801DA2……¥210,000
● DS2……¥160,000
● DX2……¥130,000
● RX21……¥120,000
● RA21……¥150,000
● RS21……¥130,000
● RX2……¥100,000
● RA2……¥130,000
● DA U2……¥210,000
● DS U2……¥160,000
● DX U2……¥130,000
● UF……¥ 60,000
● UR……¥ 60,000
● EX2……¥120,000
● ES2……¥150,000
● DO+……¥ 70,000
● DO……¥ 55,000
● VM11……¥ 70,000
● UV11……¥ 65,000
● VX21……¥ 75,000
● VM21……¥ 55,000

●PC-9801UX21……¥ 65,000
●PC-98NV……¥ 80,000
●PC-98N……¥ 45,000
●PC-9801NS……¥ 95,000
● NS20……¥135,000
● NS-E……¥130,000
● NS-E20……¥170,000
● NS-E40……¥220,000
●PC-386S……¥225,000
● VR……¥135,000
● V……¥155,000
● M……¥125,000
●PC-286VG……¥ 75,000
● VX……¥115,000
● UX……¥100,000
● VE……¥ 70,000
● VS……¥ 85,000
● VF……¥ 75,000
● US……¥ 65,000
●PC-286C……¥ 55,000
●PC-286BOOK……¥ 85,000

●PC-386NA……¥100,000
●PC-286NF……¥ 50,000
●PC-386NW……¥120,000
●CZ-634C……¥200,000
● -644C……¥275,000
● -604C……¥150,000
● -623C……¥200,000
● -603C……¥120,000
● -613C……¥160,000
● -653C……¥100,000
● -663C……¥130,000
● -602C……¥100,000
● -612C……¥130,000
● -652C……¥ 80,000
● -662C……¥110,000
● -611C……¥100,000
● -601C……¥ 70,000
● -600C……¥ 60,000
●FM-TOWNSモデル20F……¥140,000
● モデル40H……¥210,000
● モデル80H……¥280,000

下取り交換差額表

下取 ＼ 新品	CZ-634C	CZ-644C	PC 9801DA2/U2	9801DX2/U2	9801DX2/U2	9801DA7/U7	PC 386-S-STD
CZ-601C	¥170,000	¥280,000	¥228,000	¥170,000	¥110,000	¥405,000	¥260,000
612C	¥115,000	¥220,000	¥180,000	¥115,000	¥ 70,000	¥360,000	¥210,000
613C	¥ 85,000	¥180,000	¥160,000	¥ 95,000	¥ 50,000	¥340,000	¥180,000
PC-9801 RX21	¥125,000	¥230,000	¥190,000	¥125,000	¥ 80,000	¥370,000	¥222,000
RA2	¥ 60,000	¥180,000	¥160,000	¥ 94,000	¥ 49,000	¥335,000	¥180,000
DO	¥165,000	¥270,000	¥215,000	¥145,000	¥107,000	¥390,000	¥250,000
VM11	¥165,000	¥270,000	¥217,000	¥141,000	¥109,000	¥392,000	¥253,000
PC-286C	¥195,000	¥300,000	¥230,000	¥165,000	¥130,000	¥400,000	¥259,000

★上記の表にない機種でも交換できますので、電話にて問合せ下さい。

通信販売お申し込みのご案内

〔現金一括でお申し込みの方〕
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。
(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)

〔銀行振込でお申し込みの方〕
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕北海道拓殖銀行 新小岩支店
当座預金 1013320㈱ピー・アンド・エー

〔クレジットでお申し込みの方〕
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回～84回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,000円以上

超低金利クレジット率

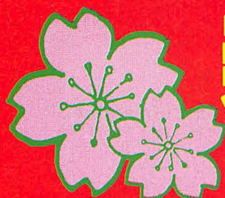
回数	3	6	10	12	15	24	36	48	60	72
手数料	3.0	4.0	5.5	5.5	8.5	11.5	16.0	21.0	27.0	33.0

●掲載の価格は、2月中旬現在のものです。

南口 徒歩1分
至秋葉原
JR新小岩駅
ハスターミナル
住友BK
東海BK
リブ
蔵前通り
P&A本店
サンチェーン
至千葉

マイコン専門ショップ
P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
●営業時間:AM10:00～PM7:00
日・祭:AM10:00～PM6:00
☎03-3651-0148(代)
FAX.03-3651-0141

●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくはお電話でお問い合せ下さい。



新品パソコン大特価セール!!

ご入学、ご進学はNEC新型機でフレッシュ・スタート!

大阪スタンバイ☎06-641-1971(代)　東京スタンバイ☎03-3258-8955(代)

パソコンハード買取表

●下記以外にもディスプレイ、プリンタ、ハードディスク等パソコンに関する物件高価買取中!

機種名	買取価格	機種名	買取価格
(NEC)		PC-TV454	¥40,000
PC-9801E+カン(640K)	¥7,000	PC-TV455	¥45,000
PC-9801F2(640K)	¥12,000	PC-TV352	¥25,000
PC-9801M2(640K)	¥23,000	PC-TV353	¥25,000
PC-9801M3(640K)	¥25,000	PC-KD881	¥38,000
PC-9801VF2(640K)	¥27,000	PC-KD882	¥33,000
PC-9801U2(640K)	¥7,000	C15M-320	¥24,000
PC-9801VM2(640K)	¥50,000	(MSX)	
PC-9801UV2(640K)	¥50,000	FS-A1WX	¥16,000
PC-9801VM21	¥60,000	FS-A1WSX	¥18,000
PC-9801UV21	¥60,000	FS-A1ST	¥23,000
PC-9801VM11	¥70,000	FS-A1GT	¥38,000
PC-9801UV11	¥70,000	HB-F1XDJ	¥14,000
PC-9801VX21	¥80,000	HB-F1XV	¥19,000
PC-9801UX21	¥80,000	(EPSON)	
PC-9801RX2	¥108,000	PC-286-STD	¥38,000
PC-9801RX21	¥110,000	PC-286VS-STD	¥75,000
PC-9801RX51	¥140,000	PC-286VG-STD	¥85,000
PC-9801EX2	¥110,000	PC-286C-STD	¥70,000
PC-9801EX4	¥125,000	PC-286LE-STD	¥55,000
PC-9801RS21	¥140,000	PC-286LS-STD	¥90,000
PC-9801RS51	¥165,000	PC-386-STD	¥145,000
PC-9801ES2	¥140,000	PC-386M-STD	¥130,000
PC-9801RA21	¥185,000	PC-386G-STD	¥150,000
PC-9801RA51	¥210,000	PC-286BOOK-STD	¥70,000
PC-9801DX2/U2	¥130,000	PC-386NA+RAM	¥75,000
PC-9801DS2/U2	¥155,000	PC-386NW2	¥118,000
PC-9801DA2/U2	¥205,000	PC-286LP-STD	¥85,000
PC-9801N	¥63,000	PC-386P-STD	¥145,000
PC-9801NV	¥78,000	(SHARP)	
PC-9801NS	¥98,000	X68000	¥80,000
PC-9801NS-20	¥135,000	X68000 ACE	¥100,000
PC-9801NS/E	¥130,000	X68000 ACE/HD	¥110,000
PC-9801NS/E-40	¥190,000	X68000 PRO	¥100,000
PC-9801NC	¥300,000	X68000 PRO2	¥105,000
PC-9801LX2	¥80,000	X68000 PRO/HD	¥120,000
PC-9801LS2	¥110,000	X68000 PRO2/HD	¥125,000
PC-9801CV21	¥105,000	X68000 EXPERT	¥115,000
PC-9801FA2/U2	¥250,000	X68000 EXPERT2	¥120,000
PC-9801NS/T	¥175,000	X68000 EXPERT/HD	¥135,000
PC-98XL/2	¥85,000	X68000 EXPERT2/HD	¥140,000
PC-98XL/4	¥90,000	X68000 SUPER	¥130,000
PC-98XLダブル	¥140,000	X68000 SUPER/HD	¥160,000
PC-98RL/5	¥220,000	X68000 XVI	¥190,000
PC-KD854	¥20,000	X68000 XVI/HD	¥220,000
PC-KD853	¥23,000	CZ-600D	¥30,000
PC-KD854N	¥23,000	CZ-611D	¥35,000
PC-KD853N	¥25,000	CZ-612D	¥50,000
PC-KD551	¥15,000	CZ-613D	¥55,000
PC-KD862	¥20,000	*2MB実装状態の価格です。記載されている機種以外にも高額買い取り行っています。	
PC-KD863S	¥23,000		

パソコン下取り購入ですと、さらにお得になっています。もちろん通常買取りも高額で行っています。

NEC、EPSON、PC-シリーズ、X68000、MSXシリーズ、ディスクトップ、ラップトップ、ノートパソコン、ディスプレイプリンタ等、新旧買取りを行っています。

新品パソコンセット大提供!



NEC PC-9801FA2/U2 定価¥458,000
CPU:i486™SX 32ビット最速マシーン

NEC PC-KD882 定価¥ 89,800
15インチフラットフェース ドットピッチ0.31㎜

canon BJ-10V 定価¥ 74,800
元祖インクジェット。美しさが定評です。
もちろんケーブル付。

ソフト、サプライ品も同時購入だとさらにお得です。

定価合計¥622,600

スタンバイ特価!!

●各種ハードディスク、増設RAMボード、外付けドライブ、音源ボード、マウス等、在庫豊富にとり扱っています!! TELお待ちしています。

いつでも、どこでも、ノートパソコンで仕事に遊びに差をつけろ!!

入社特価セール中!!

NEC PC-9801 NS/T 定価¥288,000
canon BJ-10V select 定価¥ 79,800
NEC MS-DOS 3.3D 定価¥ 9,800

定価合計¥377,600

プリンタケーブル ディスケット・サービス中

超特価中です。すぐTELを!!

中古パソコンも大特価中!!

▶買って安心、くらべて納得、使って満足◀

スタンバイの中古パソコン本体には、メーカー同等保証が付いています。

PC-9801NV (定価¥248,000)	¥89,800
PC-9801RX21 (定価¥338,000)	¥139,800
PC-9801RX4 (定価¥566,000)	¥149,800
PC-9801LX2 (定価¥448,000)	¥89,800

●この他にも本体、ディスプレイ、プリンタ等豊富にとり揃えております!! お気軽にTELください。

ゲームソフト買取表

●送料として買取り価格から500円を引かせていただきます。

ソフト名	対応機種	買取価格
ウィザードリィ(B・C・F)	PC-9801	¥4,500
華麗なる人生	PC-9801	¥2,800
ギディ	PC-9801	¥2,500
キミだけに愛を	PC-9801	¥2,500
幻影都市	PC-9801	¥3,000
ごめんねエンジェル	PC-9801	¥2,800
省皇登龍門II	PC-9801	¥3,500
天下統一II	PC-9801	¥3,000
天舞・三国志正史	PC-9801	¥4,000
対局囲碁ゴライアス	PC-9801	¥4,800
信長の野望(武将風雲録)	PC-9801	¥3,000
秘密の花園	PC-9801	¥3,000
FALL フォール	PC-9801	¥2,800
麻彩子雀	PC-9801	¥2,500
魔女っ子クミ	PC-9801	¥3,000
ミラージュ	PC-9801	¥2,500
レミングス	PC-9801	¥2,500
プリンセスメーカー	PC-9801	¥4,000
ロードス島戦記II	PC-9801	¥3,500
ロボクラッシュ98	PC-9801	¥3,000
ファングス	PC-8801	¥2,800
ぽっぷるメイル	PC-8801	¥3,000
ヨーロッパ戦線	PC-8801	¥4,000
スナッチャー	MSX	¥2,500
闘神都市	MSX	¥2,200
フレイ	MSX	¥2,500
ロイヤルブラッド	MSX	¥3,000
アルシャーク	X68K	¥3,000
グラディウスII	X68K	¥3,500
ジェノサイド2	X68K	¥3,200
スターウォーズ	X68K	¥2,500
出たな!!ツインビー	X68K	¥3,000
ドラゴンナイト3	X68K	¥2,800
ピタパット	X68K	¥2,400
フェアリーランドストーリー	X68K	¥2,500
ボナンザブラザーズ	X68K	¥2,200
ボニオン	X68K	¥2,500
妖獣クラブ2	X68K	¥2,500
AYA	TOWNS	¥1,500
ウィザードリィ(B・C・F)	TOWNS	¥4,500
エル	TOWNS	¥2,500
オルゴール	TOWNS	¥3,000
サイレントメビウス	TOWNS	¥4,500
シャングリラ	TOWNS	¥3,000
ダイナソア	TOWNS	¥3,000
闘神都市	TOWNS	¥2,200
ナイトメア	TOWNS	¥4,500
信長の野望(武将風雲録)	TOWNS	¥3,500
ブランディッシュ	TOWNS	¥3,800
雷電伝統	TOWNS	¥3,200
ライフ&デス	TOWNS	¥3,000
ランスIII	TOWNS	¥3,000

●この他のソフトも買取りします。

只今、動産保険サービス中!!

※ただし20万円以上お買い上げの方

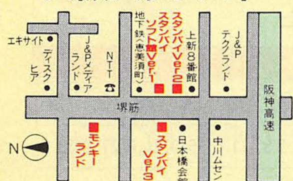
もしもの時に大いに役立つ3つの特典!

その1 運搬中の事故(落としたり、ノートパソコン等持ち運びのさい安心です。)
その2 ドロボー、盗難等で被害を受けた場合。
その3 コーヒー等飲物をこぼして破損した場合。

※20万円以下でも御安く加入することが出来ます。すぐお問い合わせを!!

直接、ご来店のお客様はこちらへ〈年中無休〉

大阪スタンバイ



●大阪Ver.1 ゲームソフト専門店(ソフト販売、買取り)
☎06-641-2225
〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-19(ヒロセビル)

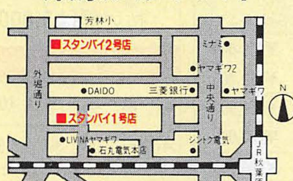
●大阪Ver.2 PC-98、EPSON専門店(ハード販売、買取り)
☎06-641-0505
〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-19(KMビル)

●大阪Ver.3 パソコン、ワープロ総合店(ハード、ソフト販売買取り)
☎06-641-1971
〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-2(桝本ビル)

営業時間　平日 AM11:00~PM7:00
土日・祝 AM10:00~PM7:00

■振込先 東海銀行摂津支店 当座330141

東京スタンバイ



●東京1号店
☎03-3258-8955
〒101 東京都千代田区外神田1-6-6(松田ビル)

●東京2号店
☎03-3252-0290
〒101 東京都千代田区外神田3-3-3(槙町ビル)

営業時間　平日・土 AM11:00~PM7:00
日・祝 AM10:00~PM7:00

■振込先 東海銀行秋葉原支店 普通546013

SRG ★買取り・下取りもおまかせください

STAND-BY

買取り、下取りご希望の方は!!

① TELで御連絡下さい。(機種、お値段等)
② 買取り、下取りには身分証明書(免許証等)と印鑑が必要です。
③ 簡単な動作チェック後、即お支払い、又は商品購入!!
④ 遠方の方は、宅急便などで送って下さい。そのさいに、お名前、住所、TEL、買取り、下取り(下取りなら希望商品)と書いた紙を一緒に入れて送っていただければOK!! 送金方法は現金書留、銀行振込みがありますので、それもお忘れなく!!



社団法人日本通信販売協会会員

●東京店、大阪店と価格が違う場合がありますのでご注意下さい。
●価格は変動しますのでTELでご確認ください。
●東京・大阪で在庫の確認を行ってください。●送料・消費税は料金に含まれておりません。

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

通販センター
テクノハウス東映

4周年ダブルセール実施中!!

SINCE 1946 老舗の東映無線

安さ・サービス・丁寧…………………秋葉原の東映無線

安いけど全部新品だョ!!



超低金利クレジット

本広告に掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。

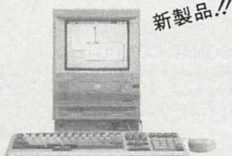
回　数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	2.5	3.15	4.3	6	6.1	9.25	11.9	12.7	17.8	23.4	30

通販センター 通信販売・クレジット | TEL:03-3256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

※三菱銀行 秋葉原支店(当)9008599 東映無線(株) 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F

秋葉原で初めて
FMショップ会加入



FMTOWNSお買い上げサービス!! ●全国無料出張修理 ●粗品進呈 ●対戦型ゲーム

注番B04-01 ➡新製品
FMTW2UX20 (FMTOWNSII-UX20)
+FMT-KB101A/202A(富士通、JIS/親指シフトキーボード)
¥298,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-02 ➡新製品
FMTW2CX20 (FMTOWNSII-CX20)
+FMT-KB105/205(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
+FMT-DP533(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥432,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-03
FMTOWNS-20F
+FMT-KB105/205(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
+FMT-DP533(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥477,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-04 FMTOWNS-20F ➡40MB仕様(絶対安い)
+FMT-KB105/205(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
+FMT-DP533(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ、チルトスタンド付)
+HDαmini-FM40(シー・ティー・エス、40MBハードディスク、SCSI)
¥612,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-05 FMTOWNS-20F
+FMT-KB105/205(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
+FMT-DP533(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ、チルトスタンド付)
+NT130-55FFM(ニューテック、130MB/ハードディスク、SCSI)
¥705,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-06
FMTOWNS-80H(80MB HDD内蔵)
+FMT-KB105/205(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
+FMT-DP533(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥761,000➡ ??%OFF TOEI大特価



FMR-CARD (80C286、メインメモリ640KB、ICメモリスロット×2 990グラム、単3、乾電池で8時間動作)

FMR-50NB1(80C286)……………¥238,000➡ ¥99,800
FMR-50NX1(80386SX)……………¥258,000➡¥148,000
FMR-50NX5(80386SX・20MB HDD)……¥350,000➡¥208,000
FMR-50NX6(80386SX・40MB HDD)……¥385,000➡¥238,000

注番B04-07 ➡FMR-カード軽量プリンターセット
FMR-NBC1A(FMR-CARD本体)
+FM50N611(FDD・プリンター、アダプター)
+FMPR-102G(熱転写漢字プリンター)
+FM50N711G(プリンターケーブル)
¥327,800➡ ??%OFF TOEI大特価

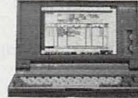
注番B04-08 ➡トランスポータブルセット
FMR-50NB1
+FMPR-102G(富士通、熱転写プリンター)
+FM50N711G(富士通、プリンターケーブル)
+CB-98LW(キャリングバッグ)
¥313,000➡ 53%OFF ¥147,000

注番B04-09 ➡トランスポータブルセット
FMR-50NX1
+FMPR-102G(富士通、熱転写プリンター)
+FM50N711G(富士通、プリンターケーブル)
+CB-98LW(キャリングバッグ)
¥333,000➡ 43%OFF ¥188,000

注番B04-10
FMR-50NX5(20MB HDD内蔵)
+FMPR-204B(富士通、カラー熱転写プリンター)
+FM50N711G(富士通、プリンターケーブル)
¥436,800➡ 48%OFF ¥227,000

注番B04-11
FMR-50NX6(40MB HDD内蔵)
+FMPR-204B(富士通、カラー熱転写プリンター)
+FM50N711G(富士通、プリンターケーブル)
¥471,800➡ 46%OFF ¥254,000

注番B04-12 ➡新製品
FMR-50NX21(CPU:80386・20MHz)
+FMPR-102G(富士通、熱転写プリンター)
+FM50N711G(富士通、プリンターケーブル)
+CB-98LB(キャリングバッグ)
¥333,000➡ ??%OFF TOEI大特価



注番B04-13
PC-9801NS/T(CPU:80386SL・20MHz)
+PC-9801NS/E35
(NEC、内蔵型40MB HDD、PC-9801NS/T専用)
¥428,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-14
PC-9801NS/T(CPU:80386SL・20MHz)
+ぴるとーN80
(緑電子、内蔵型80MB HDD)
¥396,000➡ ??%OFF TOEI大特価

98NOTE SXE

注番B04-15 ➡PC-9801NS/E40仕様
PC-9801NS/E
+PC-9801NS/E35(NEC、内蔵型40MB HDD、PC-9801NS/E専用)
¥418,000➡ 40%OFF ¥248,000

注番B04-16 ➡レターセット
PC-9801NS/E
+PC-9801NS/E35(NEC、40MB HDD、PC-9801NS/E専用)
+MS-DOS
+アシストレター(ワープロソフト)
+JJ-100(スター精密、48×48、インクジェット)
+HF-6411(スター精密、ハガキフィーダ)
+プリンターケーブル
¥529,100➡ 41%OFF ¥310,000

注番B04-17 ➡限定超特価
PC-9801EX2
+CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥432,800➡ 54%OFF ¥198,000

注番B04-18 ➡限定超特価
PC-9801RS51(40MBハードディスク内蔵)
+CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥652,800➡ 60%OFF ¥260,000

注番B04-19 ➡限定超特価
PC-9801FA2・FA/U2
+CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥542,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B04-20 ➡限定超特価
PC-98XL²(32ビット、ハイレゾ対応、40MB HDD内蔵)
+FCD-203DW
(東映、20型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、ハイレゾ対応)
¥1,386,000➡ 64%OFF ¥498,000

注番B04-21 ➡限定超特価
PC-98RL51(32ビット、ハイレゾ対応、40MB HDD内蔵)
+FCD-203DW
(東映、20型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、ハイレゾ対応)
¥1,258,000➡ 52%OFF ¥598,000

注番B04-22
PC-9801UF
+CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥302,800➡ ??%OFF ~~¥200,000~~

注番B04-23 ➡限定超特価
PC-386VR-STD
+CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥432,800➡ 51%OFF ¥212,000

注番B04-24 ➡限定超特価
PC-386V-STD
+CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥582,800➡ 52%OFF ¥284,000

注番B04-25
NEC COMSTARZ CLUB24/5
2400bps全二重モデム
MNPクラス5、CCITT V42bis、メモリバックアップ機能
¥39,800➡ 40%OFF ¥23,800

本体/モニター/プリンター/ドライブ他

①PC CLUB(エプソン、16ビット)……………… ~~¥110,000~~
②FMR-50NB1(富士通、16ビット、ノート型)……………… ¥99,800
③FMR-50NX1(富士通、32ビット、ノート型)……………… ~~¥148,000~~
④FMR-50NX5(富士通、32ビット、ノート型、20MB HDD内蔵)……… ¥208,000
⑤FMR-50NX6(富士通、32ビット、ノート型、40MB HDD内蔵)……… ¥238,000
⑥PC-9801RX4(NEC、16ビット、20MB HDD内蔵)……………… ¥163,000
⑦PC-9801EX2(NEC、16ビット、サウンドボード搭載)……………… ¥165,000
⑧PC-9801RA51(NEC、32ビット、40MB HDD内蔵)……………… ¥354,000
⑨PC-9801ES5(NEC、32ビット、40MB HDD内蔵)……………… ¥238,000
⑩PC-9801RS51(NEC、32ビット、40MB HDD内蔵)……………… ¥238,000
⑪J-3100SS02E(東芝、16ビット、ノート型、20MB HDD内蔵)……… ¥99,800
⑫PC-386BOOK L-STD(エプソン、32ビット、ブック型)……………… ~~¥248,000~~
⑬CR-5500(エプソン、15型カラーディスプレイ、0.28mm、ハイレゾ/ノーモル)……… ~~¥99,800~~
⑭FCD-203DW(東映、20型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、ハイレゾ対応、スタンド付)…… ~~¥398,000~~
⑮PC-TV454(NEC、15型パソコンTV、0.39mmドットピッチ、TVが見れる)……… ¥76,000
⑯PC-PR101E(NEC、10″ドット)……………… ¥39,800
⑰PC-PR150T(NEC、カラー熱転写、48×48ドット)……………… ¥42,000
⑱PC-PR150V(NEC、カラー熱転写、48×48ドット)……………… ¥59,800
⑲PC-PR201T(NEC、15″カラー熱転写)……………… ¥39,800
⑳FMPR-204B(富士通、カラー熱転写)……………… ¥39,800
㉑PCLHD20(エプソン、20MB HDD、PC、286LS/LST/386LS/LSC/LSX用)……… ¥32,000
㉒Little Z40(緑電子、40MB HDD、SASI、増設可)……………… ¥49,800
㉓PC-9801NS/E35(NEC、内蔵型40MB HDD、PC-9801NS/E・NS/T専用)……… ¥55,000
㉔EN-125(エレコム、内蔵型125MB HDD、PC-9801NS/E・NS/T用)……… ~~¥104,000~~
㉕RCN-1000(メルコ、1MB RAM、PC-9801N/NS用)……………… ¥10,000
㉖PC-9801RX-01(NEC、1MB RAM、PC-9801RX用)……………… ¥12,000
㉗COMSTARZ CLUB24/5(NEC、2400bpsモデム、MNPクラス5)……… ¥23,800
㉘16C-98(16色カード:4096色中16色表示、PC-9801VF/VM用)…… ¥12,000

パソコンデスク ビジネスユース/ホームユースに!!

注番B04-28
・寸法:1800(W) 680(H) 800(D)
・背面コード収納ケース付
・コード落とし(2個)付
・下棚板45mm間隔3段階可動 大型ロック式キャスター付
¥84,000➡ ¥63,800

注番B04-29
・寸法:1200(W) 745(H) 500(D)
・キーボードテーブルスライド収納式
・B4判トレー付
・ロック式キャスター付
・上部左右棚板3段階可動
TOEI大特価➡ ¥39,800

注番B04-30
・寸法:870(W) 1283(H) 700(D)
・2Pコンセント付
・データスタンド付
・コード収納ケース付
・ロック式キャスター付
・棚板2段階可動
※サイドテーブル ¥7,800(別売)
¥48,000➡ ¥29,000

注番B04-31
・寸法:610(W) 1283(H) 700(D)
・2Pコンセント付
・データスタンド付
・コード収納ケース付
・ロック式キャスター付
・棚板2段階可動
¥38,000➡ ¥19,800

注番B04-32
・寸法:640(W) 1200(H) 700(D)
・ロック式キャスター付
¥25,000➡ ¥9,800

注番B04-33 ➡パソコンデスク&イス
・寸法:650(W) 1285(H) 650(D)
・ロック式キャスター
・中棚板3段階可動
・イス(座上下ガスシリンダータイプ)
TOEI大特価➡ ¥27,200

注番B04-34
・振動吸収デスク
・寸法:635(W) 1287(H) 646(D)
・天板振動吸収装置付
・2Pコンセント付
・コード収納ケース付
・耐振用アジャスター4個/キャスター2個付
・棚板2段階可動
※データスタンド ¥12,000(別売)
ペーパーストレージ¥3,950(別売)
¥48,800➡ ¥32,000

注番B04-35
・机上型パソコンデスク
・寸法:635(W) 690(H) 420(D)
・キーボードテーブルスライド収納式
TOEI大特価➡ ¥16,800

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. **東映無線株式会社**

―東映ショップ御案内―

■マイコン・計測器・アンテナ
●ラジオセンター店/TEL.03-3253-0987(代)
●ラジオデパート店/TEL.03-3251-1014(代)
●テクノハウス東映/TEL.03-3253-9896(代)

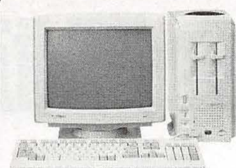
■オーディオ・CD・LD
●秋葉原駅前店/TEL.03-3253-5741(代)

OAチェアー

注番B04-36
・座上下ガスシリンダータイプ
・背もたれ高さ調節可
・背もたれ奥行き調節可
・5本足キャスター
私も重役気分!!
TOEI大特価➡ ¥24,800

注番B04-37
・座上下調節可
・4本足キャスター
TOEI大特価➡ ¥9,700

おすすめ中古セット



NEC
PC-8801MC2 中古品
標準価格￥199,000→特価￥ 48,000

SHARP
CU-14GD 新品
カラーディスプレイセット価格
合計価格￥268,800→特価￥ 87,800

おすすめ中古セット



NEC **PC-9801RX4** 中古品
標準価格￥566,000→特価￥148,000

NEC **PC-KD853** 中古品
標準価格￥118,000→特価￥ 38,000

カラーディスプレイセット価格
合計価格￥684,000→特価￥186,000



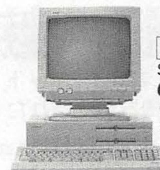
新品同様
NEC
PC-9801EX4
￥448,000→￥148,000



新品限定品
EPSON
PC-286C-STD
￥168,000→￥ 99,800



新品同様
EPSON
PC-386S-UST
￥498,000→￥258,000



中古品
SHARP
CZ-652C
(X68000 PRO)
￥298,000→￥ 98,000

特選中古リスト

NEC

本体

PC-8801FH30	￥168,000→	￥ 25,000
PC-9801M2	￥415,000→	￥ 38,000
PC-9801F2	￥398,000→	￥ 28,000
PC-9801UV11	￥265,000→	￥ 88,000
PC-9801VM2	￥415,000→	￥ 55,000
PC-9801VM21	￥390,000→	￥ 88,000
PC-9801VX2	￥433,000→	￥108,000
PC-9801VX21	￥433,000→	￥118,000
PC-9801VX41	￥630,000→	￥138,000
PC-9801RX2	￥398,000→	￥128,000
PC-9801RA51	￥668,000→	￥268,000
PC-98XL/2	￥575,000→	￥128,000
PC-98LT/22	￥288,000→	￥ 68,000
PC-9801LV21	￥345,000→	￥ 78,000
PC-9801LS2	￥628,000→	￥188,000
PC-9801T/F5	￥1,150,000→	￥388,000
PC-9801N	￥248,000→	￥ 98,000
PC-9801NS	￥298,000→	￥148,000
PC-9801NS20	￥448,000→	￥168,000

ディスプレイ

PC-8050K(12"グリーン/200L)	￥ 29,800→	￥ 12,000
PC-8853N(14"カラー/400L)	￥168,000→	￥ 30,000
PC-MD651(14"モノクロ/PC-100用)	￥ 59,800→	￥ 15,000
PC-KD351(14"カラー/200L)	￥ 99,800→	￥ 25,000
PC-KD551K(14"カラー/400L)	￥ 99,800→	￥ 28,000
PC-KD851(14"カラー/400L)	￥158,000→	￥ 40,000
PC-KD871(14"カラー/200・400・500L)	￥158,000→	￥ 68,000
N5911/L(14"グリーン/400L)	￥ 65,000→	￥ 25,000
N5913(14"カラー/400L)	￥165,000→	￥ 35,000
N5913LG(14"カラー/400L)	￥138,000→	￥ 45,000
N5913U(14"カラー/400L)	￥120,000→	￥ 48,000
N5921(14"グリーン/750L・ハイレゾ専用)	￥ 90,000→	￥ 28,000
N5923(14"カラー/750L・ハイレゾ専用)	￥235,000→	￥ 48,000
N5923K(14"カラー/750L・ハイレゾ専用)	￥190,000→	￥ 52,000
N5924(14"カラー/400・750L)	￥233,000→	￥ 98,000

ディスクユニット

PC-8881(8"2D×2)	￥442,000→	￥ 28,000
PC-8831-MW(5"2HD×2)	￥138,000→	￥ 28,000
PC-9881K(8"2D×2)	￥320,000→	￥ 38,000
PC-9881N(8"2D×2)	￥320,000→	￥ 48,000
PC-98H51(20MB・SASIハードディスク)	￥428,000→	￥ 25,000

プリンタ・プリンタオプション・その他周辺機器

PWP-50WEX-PR I(文豪 CARRY WARD EX 専用プリンタ) 新品	￥ 40,000→	￥ 31,500
PC-PR406S(80桁・スキャナプリンタ)	￥ 94,800→	￥ 42,000
PC-PR350(136桁・カラー漢字48ドット熱転写)	￥168,000→	￥ 78,000
PC-PR201CL(136桁・カラー漢字24ドット)	￥328,000→	￥ 38,000
PC-PR201H3(136桁・カラー漢字24ドット)	￥225,000→	￥ 68,000
PC-PR201V(136桁・カラー漢字24ドット)	￥298,000→	￥ 75,000
PC-PR201J(136桁・カラー漢字24ドット)	￥215,000→	￥ 88,000
PC-PR602(136桁・日本語ページプリンタ)	￥498,000→	￥128,000
PC-PR2000(136桁・日本語ページプリンタ)	￥451,000→	￥158,000
NM-5020L(136桁・高速印字漢字24ドット)	￥320,000→	￥ 98,000
PC-8826(カラープロッタプリンタ)	￥148,000→	￥ 15,000
PC-PR101-15(PC-PR101・L・F・F2用ピンフィーダ)	￥ 9,000→	￥ 3,000
PC-PR104-03(PC-PR104用シートガイド) 新品同様	￥ 2,100→	￥ 1,000
PC-PR201-23(PC-PR201・CL・F・F2用トラクタユニット)	￥ 20,000→	￥ 5,000
PC-PR201T-15(PC-PR201T・TL・TH用ピンフィーダ)	￥ 10,000→	￥ 3,000
PC-PR201X-03(PC-PR201/65A・80A・X・J用トラクタユニット)	￥ 20,000→	￥ 5,000
PC-PR201HC/H2/H3/V2用カラーインクリボン(6本1パック)	￥ 15,000→	￥ 6,000

NEC PCシリーズ周辺機器 新品限定品特価コーナー

WACHI/バスマウス98(98用/400カウント) 新品	￥ 68,000→	￥ 2,800
WACHI/MKマウスII(88/MSX/FM-AV用) 新品	￥ 7,800→	￥ 3,800
WACHI/MKマウスR3(98用/100・200・400カウント切替式) 新品	￥ 9,800→	￥ 4,800
ヒートウェーブ/HW-100(マウスカウントチェンジャー) 新品	￥ 2,800→	￥ 1,800
WACHI/MK-1500(マウスインターフェース) 新品	￥ 15,000→	￥ 9,800
SNE/リトルオーケストラLS(98用高機能FM音源ボード) 新品	￥ 20,000→	￥ 10,000
SNE/リトルオーケストラSS(98用高機能FM音源ボード) 新品	￥ 22,000→	￥ 11,000
SNE/GINGA-RX(98用プログラマブル10キーボード) 新品	￥ 34,000→	￥ 12,800
エース電子/ACE-10(98N,NV,NS,LV,LX,T用10キーボード)	￥ 12,000→	￥ 6,800
SNE/128K(98用増設128Kボード) 新品	￥ 8,000→	￥ 5,800
I/Oデータ/PIO-9234-256K(98用増設256Kボード) 新品	￥ 12,500→	￥ 9,800
I/Oデータ/PIO-9234G-0.5ML(98用増設512Kボード) 新品	￥ 17,000→	￥ 14,200
MITSUBISHI/XC-1498CII(PC-9801用カラーディスプレイ0.28ドットピッチ) 新品	￥107,000→	￥ 49,800
IDEXON/SR-7314(PC-9801用カラーディスプレイ0.28ドットピッチ)	￥ 89,800→	￥ 48,000
SHARP/CU-14FD(PC-9801用カラーディスプレイ0.31ドットピッチ) 新品	￥ 74,800→	￥ 42,800
SHARP/CU-14KD(PC-9801用カラーディスプレイ0.28ドットピッチ) 新品	￥ 89,800→	￥ 48,000
STAR/TX-24CL(PC-9801用80桁・漢字熱転写プリンタ) 新品限定品	￥ 69,800→	￥ 38,000

EPSON

AP-300BK(80桁・48ドットカラー熱転写プリンタ) 新品同様	￥ 59,800→	￥ 38,000
AP-900PC(80桁・カラー漢字48ドット熱転写) 新品同様	￥ 94,800→	￥ 54,800
VP-1350PC(136桁・漢字24ドット) 新品同様	￥ 96,800→	￥ 52,800
VP-1600PC(136桁・漢字24ドット) 新品同様	￥125,000→	￥ 68,000
VP-3000PC(136桁・カラー漢字24ドット)	￥290,000→	￥ 78,000
HG-3000PC(136桁・漢字インクジェット)	￥246,000→	￥ 78,000
LP-7000(日本語・B4ページプリンタ)	￥546,000→	￥168,000
PC-LHD20(20M内蔵用ハードディスク・286・386LS用) 新品同様	￥142,000→	￥ 29,800

FUJITSU・SHARP・TOSHIBA・その他

FUJITSU/FMR-50LT5B	￥568,000→	￥148,000
FUJITSU/MB27333(14"400L/カラー)	￥155,000→	￥ 38,000
FUJITSU/MB27607(縦型FDユニット)	￥ 98,000→	￥ 10,000
FUJITSU/FM60-101(RS232Cカード)	￥ 45,000→	￥ 10,000
FUJITSU/FM60AM-2M(FM50・60HX×FX用RAMカード)	￥140,000→	￥ 16,000
FUJITSU/FMT-DP534(14"TOWNS用カラーディスプレイ)	￥108,000→	￥ 45,000
FUJITSU/FMDPC232D(14"FM77対応・カラーディスプレイ)	￥ 89,800→	￥ 35,000
FUJITSU/FMDPC431(14"FMR対応・カラーディスプレイ)	￥ 89,000→	￥ 28,000
FUJITSU/FMDPC432(14"FMR対応・カラーディスプレイ)	￥128,000→	￥ 32,000
FUJITSU/FMDPW632D(14"ホワイト/750Lディスプレイ)	￥ 90,000→	￥ 28,000
FUJITSU/FMPR-201(80桁・漢字熱転写プリンタ)	￥ 79,800→	￥ 22,000
FUJITSU/FMPR-203W2(80桁・カラー漢字熱転写プリンタ)	￥ 80,000→	￥ 25,000
FUJITSU/FMPR-201T-1(トラクタフィーダ)	￥ 7,000→	￥ 3,000
FUJITSU/FMPR-CF1(カットシートフィーダ)	￥ 85,000→	￥ 15,000
SHARP/CZ-600C(X-68000)	￥369,000→	￥ 98,000
SHARP/CZ-601C(X-68000 ACE)	￥319,800→	￥108,000
SHARP/CZ-611C(X-68000 ACE-HD)	￥399,800→	￥128,000
SHARP/CZ-653C(X-68000 PRO II) 新品限定品	￥285,000→	￥148,000
SHARP/CZ-663C(X-68000 PRO II・40HDD)	￥395,000→	￥148,000
SHARP/CZ-606D(15"400L/カラーディスプレイ) 新品同様	￥ 79,800→	￥ 59,800
SHARP/MZ-1D11(12"400L/カラーディスプレイ)	￥113,000→	￥ 25,000
SHARP/MZ-1P17(カラー漢字サーマルプリンタ)	￥ 79,800→	￥ 25,000
SHARP/MZ-1P22(カラー漢字サーマルプリンタ) 新品限定品	￥ 69,800→	￥ 25,000
SHARP/MZ-1F07(ミニフロッピィディスク)	￥158,000→	￥ 25,000
SHARP/MZ-1T02(MZ2200用データレコーダ)	￥ 19,800→	￥ 5,000
SHARP/MD-12P1(12"400L/グリーン)	￥ 39,800→	￥ 18,000
SHARP/12M-212C(12"200L/カラー)	￥ 99,800→	￥ 15,000
SHARP/14M-142C(14"200L/カラー)	￥ 99,800→	￥ 18,000
SHARP/14M-512C(14"200L/カラー)	￥ 89,800→	￥ 18,000
TOSHIBA/J3100SX001P(Dyna Book 386)	￥298,000→	￥168,000
TOSHIBA/PWS-5051A(J3100SL002)	￥298,000→	￥ 78,000
TOSHIBA/PWS-5016A(J3100SL011)	￥398,000→	￥ 88,000
TOSHIBA/PWS-5269A(136桁・漢字ドットプリンタ)	￥268,000→	￥ 88,000
TOSHIBA/PWS-5271A(80桁・漢字熱転写プリンタ) 新品限定品	￥ 58,000→	￥ 44,800
STAR/TR-24CL/F(FM用80桁・カラー漢字熱転写プリンタ)	￥ 69,800→	￥ 25,000
brother/M-1024IIF(FM用80桁・漢字24ドットプリンタ)	￥ 99,800→	￥ 28,000
精工舎/SP-800F(FM77用80桁・漢字ドットプリンタ)	￥ 64,800→	￥ 12,000
CANON/LBP-B406(136桁・レーザーショットプリンタ)	￥498,000→	￥128,000
APPLE/Macintosh Classic 2MB 1FD 新品同様	￥178,000→	￥139,000
APPLE/Macintosh Classic 2MB HD40 新品同様	￥278,000→	￥218,000

JDMA ビジネスにパソコンを使いたい方、ぜひご相談下さい。



コンピュータバンク

▼本社ご注文・相談デスク
☎(03)3797-1221

株式会社コンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8井上ビル

営業時間/平日AM9:30～PM8:00 土・休日AM9:30～PM6:00年中無休

●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません。別途消費税がかかります。

完全保証 5年間

IPLの5年間完全保証

完全保証の魅力を徹底解剖!!

単体やご自分で考えたセットも完全保証します。

パソコン及び周辺機器が「壊れたことがある」という人は全体の半数以上にのぼった。(日経パソコン1991.10.14より)

故障が起きたときの「完全」保証のポイントがうれしい。

完全保証部 ☎0467(鎌倉)-24-0453

IPLでお求めの方は向こう5年間、一切の修理費用がかかりません。人為的及び天災は除きます。

Q1 ハードディスククラッシュも保証してくれるのですか?

まず、最低¥45,000～¥70,000以上の費用がかかりますが、本体内蔵型、外付型の両方に対応します。365日×5年間、IPLの確かな保証があなたのマシーンのとなりに生きています。

Q2 FDDのディスクドライブ交換も無料ですか?

もちろんです。¥25,000～¥35,000の費用がかかります。どのような高額な修理に対しても5年間、完全に保証することをお約束します。

Q3 プリンタのヘッド交換も無料ですか?

もちろんです。¥33,000～¥35,000の費用がかかります。ヘッドは重要部分です。メーカー保証はわずかに半年です。5年間のワイドな完全保証がIPLから手に入ります。

Q4 CPUのメイン基板の交換も無料ですか?

もちろんです。あきらめなくてもいいのです。全国どこからでも電話一本で伝えて下さい。¥35,000以上の費用がかかりますが5年間の長期に渡って保証を走らせ続けて、あなたのマシンを守っています。

Q5 液晶表示等のLCDユニットの交換も無料ですか?

もちろんです。その状態により¥25,000～¥70,000も費用がかかります。最高のサポートを5年間提供し続けることの重要さは、メーカー保証が切れた時、実感していただけます。

Q6 すべての本体,周辺機器の修理が無料ですか?

もちろんです。大型プロッター、レーザープリンター、デジタイザーなどの高額製品も5年間完全保証いたします。きっとよい買物をしたと最高の満足をお届けいたします。(但し、人為的なもの、天災は除きます。)

☑ 無料で貸出します。 代替機の無料貸出

日頃は、あまり意識しないで使っているパソコンを修理に出す段になって、あわてます。すぐ、メンテナンス部へコレクトして下さい。個人でも会社のリースと同様な代替機サービスが用意されています。(NEC、EPSON。但し、ノートブックタイプは除く。)

☑ 交換します。 初期不良交換3ケ月保証

しまった/動いていたのに、今になって、……
さまざまな要因のテスト期間に3カ月間の初期不良期間を提供します。

☑ 現金で返金します。 返品・交換30日保証

ソフトウェアを含むすべての製品の返品を、30日間受けるというポリシーを持っています。クレジットの場合、契約書を返却します。30日間の交換も自由です。(未開封の場合。)それは言葉をこえた約束です。

安心できるサポート

システムエンジニアが電話一本の距離にいてサポートしています。

ビギナーズ部 ☎0467-24-0941

「全くの初心者なんですが……」「何を選んだらよいかわかりません。」機種の選定、セットの自由な構築にお答えします。今日からパソコン、という方のための相談室です。確かなささえをお約束します。

テクニカル部 ☎0467-24-2040

効率的なRAMディスクの使い方、ハードディスクの選択、機種のレベルアップ、プロテクトメモリとEMSメモリをどう配分するか等、トータルにサポートします。パソコンビジネスのさまざまな局面で、マシンを徹底活用していただくための相談室です。

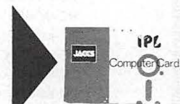
Windows室 **CAD室** **マルチメディア室** も設置。
さらに充分な構築のために各専門分野別にお答えします。

ネットワークサービス

瞬間に満足、IPLのネットワークサービス。
モデムを通して、IPLのデータベースが連結します。
NIFTY-Serveで
GO␣IPLNETで回線接続です。

お得なお支払い

IPLカードは、持ってみて
その使い勝手の良さで
定評があります。



会員番号を伝えるだけで注文できます。

ハードから消耗品・周辺ソフトはもちろん、コンピュータ・パソコン書の購入、チケットぴあ・航空券・JR乗車券の予約もでき、情報誌もあります。キャッシングサービスの利用もできます。

自己主張できる支払いプラン。

お客様のライフスタイルに合わせて、1回払いから最長84回まで自由に設定できます。例えば1年目は、月々1,000円、2年目は月5,000円というように年毎のステップアップが可能です。ボーナス払いも1年目0円。2年目からスタートして、年毎のステップアップも可能です。また、冬のボーナスのみのお支払いや夏10,000円、冬30,000円等、独特のお支払いもできます。自由にご利用下さい。

ボーナスだけでお支払い。

もう、いまから来年の夏のボーナス一括払いが可能です。ボーナスだけの2回、4、8、10回払いもあります。毎月のお支払いはありません。

9カ月先から始めます。

2カ月先、3カ月先～9カ月先からのお支払いを開始できます。製品はすぐお届けします。

学生でもクレジット。

大学生や専門学校生を対象としたクレジット。低額の支払いから始めて、就職したら増額というような収入に合わせた設定が可能です。通常、保証人は必要ありません。

★クレジットの金利はどこよりも低く設定しております。★

$/% 上質のサービスをベストプライスでお届けします。
価格は変動する場合があります。消費税は含まれておりません。

「IPL 10周年記念」。ありがとう。プレゼント。

拝啓、IPLは創立10周年を迎えました。心から、ありがとうを申し上げたいと思います。そこでIPLを支えて下さった皆様に感謝の意を込めまして10周年記念プレゼントをお届けしたいと存じます。今後も私共の手を経て、お客様に届けられた製品が、気持ち良く、充分に、その任を果たしてくれますよう、さらなる10年へ———。

3月31日（消印有効）迄に当社で製品をお申し込みの方全員より抽選いたします。当選発表はベーシックマガジン6月号に、掲載します。

I賞
SHARP イラストーク
3名

絵でおしゃべり
ホームコピーファクス



P賞
MTB 3名

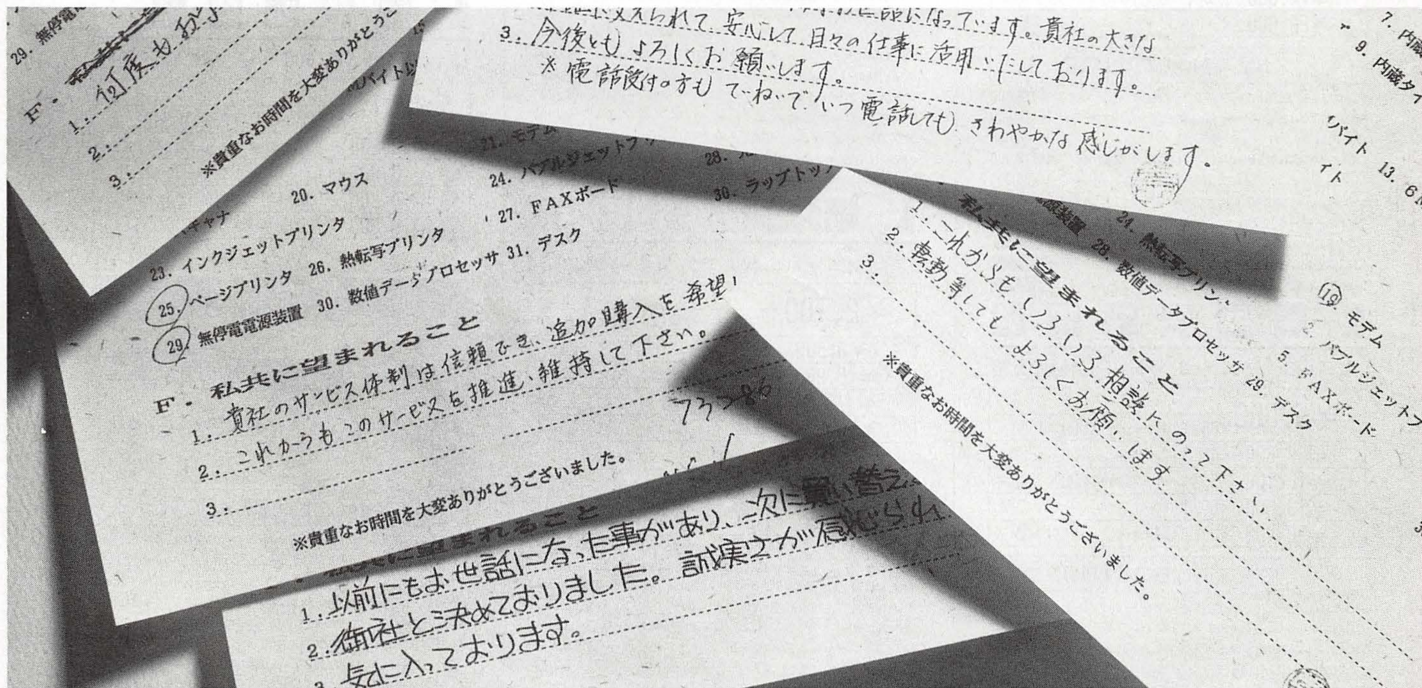


都会のアスファルトをリズミカルに思いきり楽しく乗りこなしたい1台

L賞
SONY DATA Discman
5名



読む、見る、聞く情報。
電子ブックプレイヤー



HOW TO ORDER

オーダーは、電話で**0467-24-7511**もしくは、FAXで**0467-24-0561**へ。もしくは、このオーダーフォームに必要事項を記入して、右記に送付して下さい。

お申し込み方法＊IPLカードをお持ちの方は、①と②のみの記入でOKです。

①御氏名（フリガナ）
②会員番号
③御住所 〒
④TEL（　　）　FAX（　　）
⑤勤務先
⑥御住所 〒
⑦TEL（　　）　FAX（　　）

●購入セットのアクセスNo.（例：アクセスNo.B00000）
●お申し込みの雑誌名
●購入セットに追加、もしくは変更・削除する製品又は、単品でお求めになりたい製品（メーカー名・機種名を明記）
●セットNo.以外のフリープラン（メーカー名・機種名を明記）
●月々のお支払い金額X回数　¥　X　回
●ボーナス時のお支払い金額　¥　X　回

●お電話の場合
月曜日〜土曜日AM10:00〜PM8:00

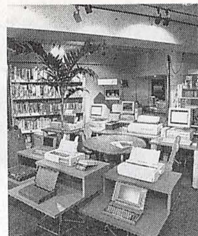
鎌倉本社…
0467-24-7511

その他全国のIPLエキスプレスにお電話下さい。詳しくは、各ページの一番下をご覧下さい。

〒248　鎌倉市雪の下4-1-12
㈱IPL商品管理部
Bマガ係

「IPL 10周年記念」。ありがとう。プレゼント。







EPSON

PC-386GS

CPUに386(20MHz)搭載。高性能、高機能の実力派32ビットパソコン

5インチ版か3.5インチ版か御希望の製品をお申しつけ下さい。

アクセス No.B04101

PC-386GS5or2(386の20MHz採用、ハイレゾリューション対応、5"or3.5"×2FDD) ¥398,000
CR-5500(ハイレゾ対応、28mピッチ、15"ノングレア、EPSON) ………… ¥168,000
BJC-820J(A3(縦)対応、普通紙OK！カラーバブルジェットプリンター、キャノン) …… ¥398,000
IFC-9800/15(プリンタケーブル(98デスクトップ用1.5m)) ………… ¥ 5,000
PCM53(日本語MS-DOS(Ver3.3)) ………………………… ¥ 9,800
EPSON、MS-WINDOWS V3.0 ………………………… プレゼント中
IPL10周年記念。ありがとう。(photoをご覧ください。) ……… プレゼント中

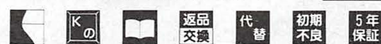


標準価格 ¥978,800 → IPL特別価格

¥6,600	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥ 9,400	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥14,500	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥14,900	×60回	ボーナス なし
¥22,800	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B04102

PC-386GS3(386の20MHz採用、ハイレゾリューション対応、5"×1FD、3.5"×2) … ¥423,000
EP-RB7D-4ME(高速32ビットデータバス対応、4MB内部増設RAMボード、アイオーデータ) ¥ 44,000
CR-5500(ハイレゾ対応。28mピッチ、15"ノングレア、EPSON) ………… ¥168,000
DOODA！A-100(外付100MBHDDユニットSCSI仕様、19mS、緑電子) … ¥118,000
MS Excel(ウィンドゥ3.0対応。画面分割サイズ変更自在) ………… ¥ 98,000
MS Word(WINDOWS3対応、高度な編集機能を発揮！新世代ワープロソフト) ¥ 58,000
アフターダーク(スクリーンの焼き付けを、アートで防止!!) ……… ¥ 9,800
PCMS2(Windowsに必要不可欠マウス、EPSON) ………………… ¥ 5,800
EPSON、MS-WINDOWS V3.0(¥25000) ……………… プレゼント中
IPL10周年記念。ありがとう。(photoをご覧ください。) ……… プレゼント中



標準価格 ¥924,600 → IPL特別価格

¥5,000	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥ 7,600	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥12,100	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥13,300	×60回	ボーナス なし
¥20,400	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B04100

PC-386GS3(386の20MHz採用、ハイレゾリューション対応、5"×1FD、3.5"×2) … ¥423,000
CR-5500(ハイレゾ対応。28mピッチ、15"ノングレア、EPSON) ………… ¥168,000
DOODA！A-100(外付100MBHDDユニットSCSI仕様、19mS、緑電子) … ¥118,000
EP-RB7D-4ME(高速32ビットデータバス対応、4MB内部増設RAMボード、アイオーデータ) ¥ 44,000
PCMS2(Windowsに必要不可欠マウス、EPSON) ………………… ¥ 5,800
PCM32(日本語MS-DOS(Ver4.01)ハイレゾ対応) ……………… ¥ 18,000
EPSON、MS-WINDOWS V3.0(¥25000) ……………… プレゼント中
IPL10周年記念。ありがとう。(photoをご覧ください。) ……… プレゼント中



標準価格 ¥776,800 → IPL特別価格

¥3,000	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥ 5,100	×72回	ボーナス 29,500×12回
¥13,500	×48回	ボーナス なし
¥12,400	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥ 9,000	×84回	ボーナス なし

トレンドのWindows3.0をプレゼントしよう

●このWindowsはマイクロソフト社のゴルフ・ブロックくずし等の5種類のゲーム
●Windows習得ツール ●画面の焼き付け防止のスクリーンセイバー付

ハイレゾマシンPC-386GS／GEをお求めの方、全員に。

PC-386GE

CPUに386SX(16MHz)搭載。ハイレゾ対応のハイパフォーマンマシン

5インチ版か3.5インチ版か御希望の製品をお申しつけ下さい。

アクセス No.B04122

PC-386GE5or2(386SX16MHz採用、ハイレゾリューション対応、5"or3.5"×2FDD) ¥298,000
CU-14FDB(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付、SHARP) …… ¥ 74,800
AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可、EPSON) ¥ 94,800
PS98-1002-52or32(日本語MS-DOS(Ver3.3D)アプリケーション用インストール) ¥ 9,800
アシスト アート(多機能グラフィクエディタ) ……………… ¥ 9,700
アシスト カルク(統合型表計算ソフト) ………………… ¥ 9,700
アシスト レター(日本語ワープロ) …………………… ¥ 9,700
EPSON、MS-WINDOWS V3.0(¥25000) ……………… プレゼント中
IPL10周年記念。ありがとう。(photoをご覧ください。) ……… プレゼント中



標準価格 ¥506,500 → IPL特別価格

¥2,100	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥3,500	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥ 5,900	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥ 7,100	×60回	ボーナス なし
¥10,900	×36回	ボーナス なし

PC-386P

アクセス No.B04150

PC-386P2(386SX、16MHzメモリ640KB3.5"×2、40/100MHDD内蔵可) … ¥268,000
CU-14TV(高解像度0.31ミリTVリモコン付アナログケーブル同梱、SHARP) ¥ 98,800
AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可、EPSON) … ¥ 94,800
アシストレター(日本語ワープロ) ……………………… ¥ 9,700
アシストカルク(総合型表計算ソフト) ………………… ¥ 9,700
PCM33(日本語MS-DOS(Ver3.3)) ……………………… ¥ 9,800
弥生会計3(帳簿入力のやさしさを継承して個人法人向会計の強化と消費税対応を実現) … ¥ 80,000
すぐに役立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい) … プレゼント中
IKL10周年記念。ありがとう。(Photoをご覧ください) ……… プレゼント中



標準価格 ¥570,800 → IPL特別価格

¥3,700	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥ 5,300	×48回	ボーナス 25,000× 8回
¥ 8,300	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥ 8,700	×60回	ボーナス なし
¥13,300	×36回	ボーナス なし

PC-286VJ

アクセス No.B04140

PC-286VJ5(CPU80286、16MHz640KB5FDD×2) ……………… ¥228,000
CU-14FDB(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド、SHARP) ……… ¥ 74,800
AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、EPSON) ……… ¥ 94,800
DOODA！A-100(外付100MBHDDユニットSCSI仕様、19ms、緑電子) … ¥118,000
IPL10周年記念。ありがとう。(Photoをご覧ください。) ……… プレゼント中



標準価格 ¥515,600 → IPL特別価格

¥2,100	×72回	ボーナス 25,000×12回
¥ 3,800	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥ 3,800	×48回	ボーナス 28,000× 8回
¥ 4,200	×36回	ボーナス 40,000× 6回
¥ 6,300	×72回	ボーナス なし

NEC

PC-9801FA

5インチ版か3.5インチ版か御希望の製品をお申しつけ下さい。

アクセス No.B04001

PC-9801FA2orFA/U2(486SX16MHzメモリ1.6MB5or3.5"2・サウンド機能搭載) … ¥458,000
PC-KD881(15"0.28ピッチ。ノングレア。帯電防止チルト付、NEC) …… ¥118,000
MS-3AUTO(移動量4段自動切替マウス) ……………………… ¥ 8,900
HC-180ES(外付180MBHDD、アクセス19ms、SCSI仕様、ユーティリティ付、ICM) …… ¥218,000
FA34-12M(FA用12MB増設RAMボード) ………………………… ¥109,000
PS98-1003-51or31(日本語MS-DOS(Ver5.0)アプリケーション用インストール) ¥ 12,800
PS98-1004-51or31(日本語MS-DOS(Ver5)拡張機能セット) ……… ¥ 10,000
PS98-1106-51or31(1画面で複数のソフトを動作する、日本語MS-Windows Ver3.0A) ¥ 25,000
PC-9801-38L(マルチフォントROMボード、WINDOWS3.0に必須) …… ¥ 48,000
IPL10周年記念。ありがとう。(Photoをご覧ください。) ……… プレゼント中
すぐに役立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい) … プレゼント中



標準価格 ¥1,007,700 → IPL特別価格

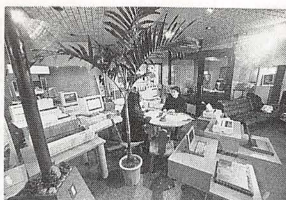
¥7,000	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥ 9,900	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥15,100	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥15,300	×60回	ボーナス なし
¥23,400	×36回	ボーナス なし

全国無料配送 沖縄は航空便のため、別途。

配送日の指定OK

代金引き換えシステム 要代引手数料

商品管理部 ☎0467-24-1154 納期、配達日、ご指定日等。

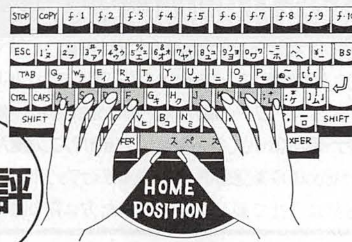




お申し込みは鎌倉本社へ
0467-24-7511
全国IPL EXPRESS
鎌倉本社——0467-24-7511　銀　座——03-3541-3058
青　山——03-3470-0061　大　阪——06-311-2736

IPL
株式会社 アイピーエル

鎌倉本社へお越しください。営業時間AM10：00〜PM8：00

キーボードマスター：ソフトプレゼント



大好評

"もうキーボードは見ない！"
IPLオリジナル
IPLではサポートの一環として独自に開発したオリジナルレッスンソフトをプレゼントしています。
「指がキーを自然におぼえる」と評判です。

アクセス No.B04003

PC-9801FA2orFA/U2(CPU486、1.6MB5"or3.5"×2、サウンド機能搭載) … ￥458,000
XC-98V3(14"0.28カラーWindows対応9801とIBM(VGA)使用可！) …… ￥128,000
VP-2061PC(カラー136桁24ドット明朝体、漢字ゴシックシートフィーダ付、ハガキ可) ￥130,000
STATION120L(外付120MBHDDユニットSCSHDDユーティリティ3本付属、日本テクサ) ￥118,000
PS98-1002-52or32(日本語MS-DOS(Ver3.3D)アプリケーション用インストール) ￥ 9,800
PS98-1001-51or31(日本語MS-DOS(Ver3.3C)拡張機能セット) …… ￥ 8,200
PS98-1106-51or31(画面で複数のソフトを動作する、昭本語MS-Windows Ver3.0A) ￥ 25,000
PC-9801-38L(マルチフォンROMボード、WINDOWS3.0に必須) …… ￥ 48,000
PC-9872R(Windows7必要不可欠。NEC純正マウス) …… ￥ 10,000
Lotus-1-2-3 R3.0J(超高速、表計算グラフデータベース) …… ￥ 98,000
弥生会計3(帳簿入力のやさしさを継承して、個人法人向会計機能の強化と消費税対応を実現) ￥ 80,000
一太郎 Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト) … ￥ 58,000
一太郎VAF数式作成ツール(一太郎で複雑な数式を作成) …… ￥ 28,000
1-2-3 for一太郎(Lotusの表やグラフ・一太郎の文章) …… ￥ 30,000
花子 Ver2(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追求！) …… ￥ 58,000
花子アウトラインフォント(花子の大きな文字出力を綺麗に) … ￥ 88,000
Z's STAFF KID98(説得！文書とイメージの融合。カラーハードコピーグラフィック) ￥ 28,000
ノートンユーティリティーズ(消してしまった！データ復活とディスクの高速利用) ￥ 38,000
MPS-500JH(無停電電源装置500W、CRT下に設置可 サンケン) …… ￥ 39,800
すぐ役に立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい) … **プレゼント中**
IPL10周年記念。ありがとう。(Photoをご覧ください) …… **プレゼント中**

返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ￥1,574,200 ➡ IPL特別価格

￥12,800	×72回	ボーナス 50,000×12回
￥15,500	×60回	ボーナス 50,000×10回
￥20,100	×48回	ボーナス 50,000× 8回
￥23,900	×60回	ボーナス なし
￥36,500	×36回	ボーナス なし

組み合せ自由

ソフトもハードも自由に構成できます。
様々な製品の用意があります。

アクセス No.B04005

PC-9801FA2orFA/U2(486SX15MHzメモリ1.6MB5"or3.5"2・サウンド機能搭載) ￥458,000
XC-98V3(14"0.28カラーWindows対応9801とIBM(VGA)使用可！) …… ￥128,000
STATION-GT100R(100MGHDD・SCSI仕様、日本テクサ) …… ￥128,000
BJC-820J(A3(縦)対応、普通紙OK！カラーバブルジェットプリンタ、キャノン) …… ￥398,000
IFC-9800／15(プリンタケーブル(98デスクトップ用1.5m)) …… ￥ 5,000
BJI-643BK(J-820J用インクカートリッジ／ブラック) …… ￥ 7,000
BJI-643C(J-820J用インクカートリッジ／シアン) …… ￥ 10,000
BJI-643Y(BJ-820J用インクカートリッジ／イエロー) …… ￥ 10,000
BJI-643M(BJ-820J用インクカートリッジ／マゼンダ) …… ￥ 10,000
カラーBJペーパA3(A3版100枚入り。) …… ￥ 3,200
カラーBJペーパB4(B4版100枚入り。) …… ￥ 2,400
GT-6000(イメージスキャナ 1677万色フルカラー入力可能、EPSON) …… ￥178,000
GT40SPIF(高速データ転送の双方向パラレルI／Fケーブル) …… ￥ 15,000
JBOX80387DX(表計算、グラフ、CAD、DTP等の処理を飛躍的に向上!数値演算プロセッサ) ￥ 58,400
EFA-8000(高速32ビットデータバス対応8MB内部増設RAMボード、メルコ) …… ￥ 78,000
MS-3AUTO(移動量4段自動切替マウス) …… ￥ 8,900
Z's STAFF KID98(豊富な編集機能のグラフィックツール) …… ￥ 28,000
PS98-1002-51or32(日本語MS-DOS(Ver3.3D)アプリケーション用インストール) ￥ 9,800
すぐに役立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい) … **プレゼント中**
IPL10周年記念。ありがとう。(Photoをご覧ください。) …… **プレゼント中**

返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ￥1,535,700 ➡ IPL特別価格

￥5,900	×84回	ボーナス 80,000×14回
￥ 8,100	×72回	ボーナス 80,000×12回
￥10,800	×60回	ボーナス 80,000×10回
￥24,200	×60回	ボーナス なし
￥37,000	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B04002

PC-9801FA2orFA/U2(486SX16MHzメモリ1.6MB5"or3.5"2・サウンド機能搭載) ￥458,000
PC-KD881(15"0.28ピッチ。ノングレア。帯電防止チルト付、NEC) …… ￥118,000
FA34-4M(FA用4MB内部増設RAMボード、I／Oデータ) …… ￥ 35,000
AP-1000PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック、明朝、毛筆体標準装備、80%縮小印刷可) ￥ 99,800
AP-1000リボンパックプレゼント(マルチタイムリボンパック、3ヶ入) **プレゼント中**
GT-6000(イメージスキャナ 1677万色フルカラー入力可能(EPSON)) … ￥178,000
GT40SPIF(高速データ転送の双方向パラレルI／Fケーブル) …… ￥ 15,000
PC-9872R(Windowsに必要不可欠。NEC純正マウス) …… ￥ 10,000
一太郎 Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト) … ￥ 58,000
Z's STAFF KID98(豊富な編集機能のグラフィックツール) …… ￥ 28,000
MICROSOFT Quick C(予備知識無しでもCの学習可能、各操作を一つの画面上で可) ￥ 20,000
PS98-1003-51or31(日本語MS-DOS(Ver5.0)アプリケーション用インストール) ￥ 12,800
PS98-1004-51or31(日本語MS-DOS(Ver5)拡張機能セット) …… ￥ 10,000
すぐに役立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい) … **プレゼント中**
IPL10周年記念。ありがとう。(Photoをご覧ください) …… **プレゼント中**

返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ￥1,042,600 ➡ IPL特別価格

￥7,700	×60回	ボーナス 50,000×10回
￥10,800	×48回	ボーナス 50,000× 8回
￥16,200	×36回	ボーナス 50,000× 6回
￥16,000	×60回	ボーナス なし
￥24,500	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B04004

PC-9801FA2orFA/U2(486SX16MHzメモリ1.6MB5"or3.5"2・サウンド機能搭載) ￥458,000
PC-KD881(15"0.28ピッチ。ノングレア。帯電防止チルト付、NEC) …… ￥118,000
EFA-4000(高速32ビットデータバス対応4MB内部増設RAMボード、メルコ) ￥ 38,000
STATION-GT100R(100MBHDD・SCSI仕様、日本テクサ) …… ￥128,000
PS98-1002-52or32(日本語MS-DOS(Ver3.3D)アプリケーション用インストール) ￥ 9,800
PS98-1106-51or31(1画面で複数のソフトを動作する、日本語MS-Windows Ver3.0A) ￥ 25,000
MS-3AUTO(移動量4段自動切替マウス) …… ￥ 8,900
PC-9801-38L(マルチフォントROMボード、WINDOWS3.0に必須) …… ￥ 48,000
MPS-500JH(無停電電源装置500W、CRT下に設置可 サンケン) …… ￥ 39,800
3・D PERS(高速にパースを作成) …… ￥ 80,000
DXY-1300(A3プロッタ1MBデータバッファ、リプロット機能第2漢字、ローランドDG) … ￥228,000
XY-RS-11(シリアル接続ケーブル(RS-232C仕様)1.5m) …… ￥ 10,000
GT-6000(イメージスキャナ 1677万色フルカラー入力可能、EPSON) …… ￥178,000
RS-232Cケーブル …… **プレゼント中**
すぐに役立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい) … **プレゼント中**
IPL10周年記念。ありがとう。(Photoをご覧ください) …… **プレゼント中**

返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ￥1,369,500 ➡ IPL特別価格

￥10,700	×72回	ボーナス 50,000×12回
￥13,200	×60回	ボーナス 50,000×10回
￥17,400	×48回	ボーナス 50,000× 8回
￥21,500	×60回	ボーナス なし
￥33,000	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B04021

PC-9801FA7orFA/U7(486SX16MHz・メモリ1.6MB・5"or3.5×2・100MBHDD内蔵) ￥648,000
PC-KD881(15"0.28ピッチ、ノングレア、帯電防止チルト付、NEC) …… ￥118,000
PC-PR201/TC100(48ドットカラー最大B4自動給紙ゴシック、教科書体等5種、NEC) ￥168,000
FA34-8M(FA用8MB増設PAMボード) …… ￥ 69,000
IOS-10STDプレゼント(キャッシュ&RAMディスク￥6000) …… **プレゼント中**
HS-80FH(モノクロ64階調スキャナ、ハンディ・シートフィード2WAY方式) …… ￥ 46,800
HS-RS(HS-60FH用インターフェイスBOX) …… ￥ 26,000
PC-9872R(Windowsに必要不可欠。NEC純正マウス) …… ￥ 10,000
PS98-1002-52or32(日本語MS-DOS(Ver3.3D)アプリケーション用インストール) ￥ 9,800
ARUGA(ワープロ概念を超えたパーソナルDTP時代のワープロソフト) … ￥ 58,000
ASKA Ver.2(カード型データベース) …… ￥ 32,000
全略ハードデスク殿 V2(ハードディスクユーティリティ) …… ￥ 18,000
信長の野望・武将風雲録 …… ￥ 9,800
関ヶ原(アートディンク) …… ￥ 12,800
すぐに役立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい) … **プレゼント中**
IPL10周年記念。ありがとう。(Photoをご覧ください。) …… **プレゼント中**

返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ￥1,226,200 ➡ IPL特別価格

￥10,600	×60回	ボーナス 50,000×10回
￥14,200	×48回	ボーナス 50,000× 8回
￥20,600	×36回	ボーナス 50,000× 6回
￥28,900	×36回	ボーナス なし

NECパーソナルコンピュータ
PC-9800シリーズ
PC-H98S MODEL 8

CPUに486SX(20MHz)を搭載。ノーマルモード専用NESA対応低価格機

アクセス No.B04063

PC-H98S U8-002(486/20MHz、NESA搭載、1.6MB、3.5×2) …… ￥548,000
GA-1024(天然色に近い、1677万色中256色同時表示か可能なグラフィックボード) …… ￥ 98,000
FA34WEX(14インチ・0.28ドットアナログカラーCRT/ハイレゾ対応・長残光) …… ￥178,000
CABLE-C98(CCRTレーブル・PC/AT) …… ￥ 16,000
XS0004プレゼント(XC/FA用チルトスタンド￥7000) …… **プレゼント中**
TRUST HS100(内蔵用100MBHDDユニット/SCSI対応・対応OSはMS-DOSのみ) … ￥158,000
PS98-1003-51(日本語MS-DOS(Ver5.0)アプリケーション用インストール) …… ￥ 12,800
PS98-1106-51(1画面で複数のソフトを動作する、日本語MS-Windows Ver3.0A) … ￥ 25,000
EHS-8000-DUAL(8MB増設RAMボード) …… ￥ 84,800
PC-H98-U01(マウス 分解能選択可NEC) …… ￥ 10,000
IPL10周年記念。ありがとう。(Photoをご覧ください。) …… **プレゼント中**
すぐに役立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい) … **プレゼント中**

返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ￥1,130,600 ➡ IPL特別価格

￥8,600	×60回	ボーナス 50,000×10回
￥11,900	×48回	ボーナス 50,000× 8回
￥17,600	×36回	ボーナス 50,000× 6回
￥16,900	×60回	ボーナス なし

オリジナルディスケット　キーボードレッスン　添削付通信教育講座　出張 全国出張サービス　返品交換 返品・交換保証　代替 代替機の無料貸出　初期不良 初期不良交換3カ月保証　5年保証 5年間完全保証

「IPL 10周年記念」。ありがとう。プレゼント。





キリトリ線↓

すぐに役立つ本

No.

プレゼント応募シール

あなたの新しいパソコンのために1冊の機敏な本をプレゼントします

書籍への招待席・目的別にプレゼント。

●お好きな本を1冊お選び下さい●

①〈みるみるわかるMS-DOS 環境設定編〉②〈みるみるわかるMS-DOS ディレクトリ編〉
③〈みるみるわかるMS-DOS バッチファイル編〉④〈MS-Windowsのおもちゃ箱〉
⑤〈新MS-DOS入門 ビギナー編〉⑥〈はじめてのHD&RAM〉⑦〈最新パソコン通信入門〉
⑧〈MS-DOSハンドブックDynaBook版〉⑨〈新C言語入門 ビギナー編〉⑩〈ダイナブックパワーガイド〉

＊プレゼントの応募は当社で製品を購入された方に限ります

98 NOTE nc

アクセス No.B04030

PC-9801NC(カラー液晶搭載、386SX(16MHz)、20又は40MHDD内蔵可能) ¥598,000
PIO-98NT-8ME(8MB増設RAM、I・Oデータ) ¥77,000
AV-080SXE(98NS/E用80MBHDD、キャラベル) ¥128,000
PS98-1002-32(日本語MS-DOS(Ver3.3D)アプリケーション用インストール) ¥9,800
PC-9872R(Windowsに必要不可欠。NEC純正マウス) ¥10,000
PC-9801N-20(本体、ACアダプター等を持ち運べるキャリングケース) ¥15,000
すぐに役立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい) プレゼント中
IPL10周年記念。ありがとう。(photoをご覧ください。) プレゼント中



標準価格 ¥837,800 → IPL特別価格

¥7,600	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥10,100	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥12,600	×60回	ボーナス なし
¥19,300	×36回	ボーナス なし

PC-9800シリーズ PC-9801NS/T

アクセス No.B04041

PC-9801NS/T(386SL(20MHz)、レジューム機能、20又は40MHDD内蔵可能) ¥288,000
PIO-98NT-4ME(98note用4MB増設RAM。) ¥42,000
FB80SXE(98NS/E&98・エプソンディスクトップ兼用80MBHDD) ¥148,000
BJ-10vSelect B(ノートサイズのバブルジェットプリンタ。48ドット漢字56字/秒) ¥79,800
オートシートフィーダ ¥9,800
ハガキフィーダ(官製葉書専用) ¥9,800
IFC-98N/15(プリンタケーブル(98ノートシリーズ用1.5m)) ¥5,000
PV-CN24(高速2400bps、MNPクラス5内蔵モデム、アイワ) ¥39,800
KMF-535WS(5"+3.5"各1ドライブ、ポップ通商) ¥88,000
PC-9801N-15(フロッピィディスク増設ケーブル) ¥9,800
PS98-1003-31(日本語MS-DOS(Ver5.0)アプリケーション用インストール) ¥12,800
Lotus1-2-3 R2.3J(超高速、表計算グラフデータベース) ¥98,000
桐Ver3(データを見ながら操作ができる日本語データベース) ¥98,000
松Ver5.0(文書一括変換。計算。スプール機能) ¥58,000
すぐに役立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい) プレゼント中
IPL10周年記念。ありがとう。(photoをご覧ください。) プレゼント中



標準価格 ¥986,800 → IPL特別価格

¥7,000	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥9,900	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥15,100	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥15,300	×60回	ボーナス なし
¥23,400	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B04043

PC-9801NS/T(386SL(20MHz)、レジューム機能、20又は40MHDD内蔵可能) ¥288,000
PIO-98NT-4ME(98note用4MB増設RAM。) ¥42,000
BJ-10vSelect B(ノートサイズのバブルジェットプリンタ。48ドット漢字56字/秒) ¥79,800
IFC-98N/15(プリンタケーブル(98ノートシリーズ用1.5m)) ¥5,000
一太郎dash(豊富な印刷バリエーションが楽しめる日本語ワープロソフト) ¥39,000
すぐに役立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい) プレゼント中
IPL10周年記念。ありがとう。(photoをご覧ください。) プレゼント中



標準価格 ¥453,800 → IPL特別価格

¥2,300	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥3,700	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥6,100	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥7,300	×60回	ボーナス なし
¥11,100	×36回	ボーナス なし

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-9801DS

CPUに386SX(16MHz)搭載。ハイコストパフォーマンス機

5インチ版か3.5インチ版か御希望の製品をお申しつけ下さい。

アクセス No.B04090

PC-9801DS2orDS/U2(386SX640KB"5or3.5"×2、サウンド機能搭載) ¥358,000
XC-1498CII(14"0.28カラーCRTチルト台付、三菱) ¥107,000
AP-1000PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック、明朝、毛筆体標準装置、80%縮小印刷) ¥99,800
AP-1000リボンパックプレゼント(マルチタイムリボンパック、3ヶ入) プレゼント中
一太郎 Ver.4.3(MS-DOS版、拡張メモリをEMSメモリとして可、ワープロソフト) ¥58,000
ロードモナーク ¥9,800
ワイアラエの奇蹟(株)ティーアンドイーソフト) ¥7,800
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ) ¥12,800
ブランデッシュ(日本ファルコム) ¥9,800
PS98-1002-52or32(日本語MS-DOS(Ver3.3D)アプリケーション用インストール) ¥9,800
PC-9872R(Windowsに必要不可欠。NEC純正マウス) ¥10,000
SOUND ORCHESTRA-VS(ステレオサウンドボード、EMS搭載) ¥36,000
プリンタ用紙(A4サイズ500枚) ¥900
ルーンワースII 時空の神戦 ¥6,800
すぐに役立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい) プレゼント中
IPL10周年記念。ありがとう。(Photoをご覧ください) プレゼント中



標準価格 ¥726,500 → IPL特別価格

¥5,200	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥7,100	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥10,600	×60回	ボーナス 30,000× 6回
¥10,200	×60回	ボーナス なし
¥15,600	×36回	ボーナス なし

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-9801DX

CPUに286(12MHz)搭載。FM音源内蔵の16ビット標準機

5インチ版か3.5インチ版か御希望の製品をお申しつけ下さい。

アクセス No.B04081

PC-9801DX2orDX/U2(80286+V30、1MB5or3.5×2FD、HDD内蔵可能FM音源内蔵) ¥318,000
PC-KD862S(スピーカ内蔵、ステレオ再生、14"カラーCRT、回転台付き、アナログ、NEC) ¥99,800
PC-9872R(Windowsに必要不可欠。NEC純正マウス) ¥10,000
一太郎dash(豊富な印刷バリエーションがたのしめる日本語ワープロソフト) ¥39,000
AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可、EPSON) ¥94,800
PS98-1002-52or32(日本語MS-DOS(Ver3.3D)アプリケーション用インストール) ¥9,800
ZETA/ゼータ(アドベンチャー) ¥9,800
ランスIII―リーザス陥落(アリスソフト) ¥6,800
大戦略III'90 ¥9,800
信長の野望・武将風雲録 ¥9,800
すぐに役立つ本(プレゼントの中から欲しい本を1冊お選び下さい) プレゼント中
IPL10周年記念。ありがとう。(photoをご覧ください) プレゼント中



標準価格 ¥607,600 → IPL特別価格

¥3,400	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥5,000	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥7,800	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥8,400	×60回	ボーナス なし
¥12,800	×36回	ボーナス なし

組み合せ自由

ソフトもハードも自由に構成できます。
様々な製品の用意があります。

SHARP

X68000 XVI
新発売
Compact
CZ-674C-H(高速16MHz、メモリ2MB、SX-WINDOW Ver2搭載)
CZ-608D-H(14"0.28ピッチ、ノングレア、デュアルスキャン、帯電防止機能付)
予約受付開始

アクセス No.B04212

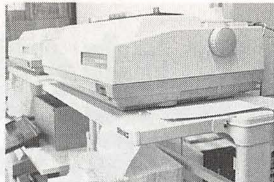
CZ-674C-H(高速16MHz、メモリ2MB、SX-WINDOW Ver2搭載) ¥298,000
CZ-608D-H(14"0.28ピッチノングレア、デュアルスキャン、帯電防止機能付) ¥94,800
X68プレゼント CZ-8NJ2(ゲームが益々おもしろくなる¥23800) プレゼント中
IPL10周年記念。ありがとう。(photoをご覧ください。) プレゼント中



標準価格 ¥392,800 → IPL特別価格

鎌倉 0467-24-7511 銀座 03-3541-3058 青山 03-3470-0061 札幌 011-621-1444
仙台 022-266-0531 広島 082-293-7881 大阪 06-311-2736 福岡 092-481-2644







お申し込みは鎌倉本社へ
0467-24-7511

全国IPL EXPRESS
札　幌―011-621-1444　仙　台―022-266-0531
広　島―082-293-7881　福　岡―092-481-2644

株式会社 アイピーエル

鎌倉本社へお越しください。営業時間AM10:00～PM8:00

ゲームがますますおもしろくなる！



X68000 インテリジェントコントローラ
■ CZ-8NJ2 ■
プレゼント中！

アクセス No.B04210

CZ-644CTN(高速16MHz、メモリ2MB。80MB(SCSI)HDD内蔵可能) …… ¥518,000
CZ-614DTN(0.31ピッチ2スピーカ、TV、チルト台、リモコン付) …… ¥135,000
CZ-8PC5-BK(48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等、SHARP) ……… ¥96,800
CZ-6BE2A(2MB増設RAMボード) ……… ¥59,800
CZ-225BS(画面のイメージ通り、画面に見たままの文書作成ができる) ¥32,000
CZ-8NJ2(ゲームが増々おもしろくなる¥23,800) ……… プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(ダウンタウン熱血物語) ……… プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(熱血高校サッカー編) ……… プレゼント中
X68000ゲームプレゼント(V"BALL) ……… プレゼント中
IKL10周年記念。ありがとう。(Photoをご覧ください。) ……… プレゼント中



標準価格 ¥841,600 → IPL特別価格

¥2,600	×72回	ボーナス	50,000×12回
¥9,000	×60回	ボーナス	20,000×10回
¥10,600	×36回	ボーナス	50,000× 6回
¥9,700	×48回	ボーナス	30,000× 8回
¥9,800	×84回	ボーナス	なし

アクセス No.B04211

CZ-644CTN(高速16MHz、メモリ2MB。80MB(SCSI)HDD搭載) ……… ¥518,000
CZ-614DTN(15インチ0.31ピッチ2スピーカ、TV、チルト台、リモコン付) ……… ¥135,000
IO-735X-B(カラーイメージジェット 128KBバッファ内蔵、SHARP) … ¥248,000
IO-73CX(X68000用接続ケーブル) ……… ¥5,500
IO-73TF(トラクタフィーダ/IO-730用) ……… ¥30,000
PV-A24B5(高速2400bps、MNPクラス5、専用回線、同期通信可 AIWA) … ¥39,800
たーみのるII(通信ソフト) ……… ¥17,800
JX-220X(A4サイズ最大50秒、高速カラースキャナ、中間調処理でリアルな画像取り込み可能) ¥168,000
Z'sSTAFF PRO68K(豊富な編集機能のグラフイックツール) …… ¥58,000
X68000プレゼントCZ-8NJ2(ゲームが益々おもしろくなる¥23800) … プレゼント中
X68000プレゼント(ダウンタウン熱血物語) ……… プレゼント中
X68000プレゼント(熱血高校サッカー編) ……… プレゼント中
X68000プレゼント(V' BALL) ……… プレゼント中
IPL10周年記念。ありがとう。(photoをご覧ください。) ……… プレゼント中



標準価格 ¥1,220,100 → IPL特別価格

¥9,400	×60回	ボーナス	50,000×10回
¥12,900	×48回	ボーナス	50,000× 8回
¥18,900	×36回	ボーナス	50,000× 6回
¥17,800	×60回	ボーナス	なし
¥27,200	×36回	ボーナス	なし

FUJITSU
FM TOWNS

アクセス No.B04250

FMTOWNSII-UX20(386SX、CRT一体型、3.5"×2、SCSIインターフェース装備) ¥288,000
FMT-KB101A(TOWNS用JISキーボード) ……… ¥10,000
FMT-SP101(20Wステレオアンプ内蔵スピーカ) ……… ¥29,800
サイレントメビウス(㈱GAINAX) ……… ¥14,800
信長の野望 武将風雲録(㈱光栄) ……… ¥11,800
メリーゴーランド ……… ¥8,800
栄冠は君に2(㈱アートディンク) ……… ¥9,500
A列車で行こうIII(アートディング) ……… ¥14,800
TOWNSプレゼント XE-1ST2(TOWNS対応ジョイステック！) プレゼント中
IPL10周年記念。ありがとう。(Photoをご覧ください。) ……… プレゼント中



標準価格 ¥387,500 → IPL特別価格

¥1,100	×60回	ボーナス	30,000×10回
¥3,200	×48回	ボーナス	25,000× 8回
¥4,400	×36回	ボーナス	30,000× 6回
¥7,000	×24回	ボーナス	40,000× 4回
¥5,400	×72回	ボーナス	なし

アクセス No.B04252

FMTOWNSII-UX20(386SX16MHz、CRT一体型CD-ROM、3.5"×2、SCSI、I/F装備) … ¥288,000
FMT-DP535(14"0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン) ……… ¥89,800
FMT-KB107(TOWNSテンキー、JIS配列) ……… ¥30,000
FMT-SP101(20Wステレオアンプ内蔵スピーカ) ……… ¥29,800
情報倶楽部 TOWNS(簡単・便利に使えるカード型データベース) … ¥32,000
TownsSOUND V1.1(内蔵FM、PCM音源で自由に音を作成) ……… ¥28,000
MUSIC PRO TOWNS(最大8段スコアの音楽ソフト、PCM/FM音源14音に対応) ¥19,800
リメンバービートルズNO2ミィシェル(ジーベック) ……… ¥3,000
リメンバービートルズNO3レデマドンナ(ジーベック) ……… ¥3,000
リメンバービートルズNO4レッツイットビ(ジーベック) ……… ¥3,000
リメンバービートルズNO5ザ・ロング(ジーベック) ……… ¥3,000
リメンバービートルズNO6IMAGINE(ジーベック) ……… ¥3,000
日本語MS-DOS V3.1(日本語MS-DOS/MS-WINDOWS。V3対応APインストール用) … ¥9,800
TOWNSプレゼントXE-1ST2(TOWNS対応ジョイステック！) … プレゼント中
IPL10周年記念。ありがとう。(photoをご覧ください。) ……… プレゼント中



標準価格 ¥542,200 → IPL特別価格

¥3,700	×60回	ボーナス	30,000×10回
¥5,400	×48回	ボーナス	30,000× 8回
¥8,400	×36回	ボーナス	30,000× 6回
¥8,700	×60回	ボーナス	なし
¥13,400	×36回	ボーナス	なし

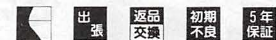
IPLテレビでも活躍中！

数々の番組内に使用されるコンピューター
プログラム等を制作担当しています。

- ●日本テレビ系　●フジテレビ系
- ●テレビ朝日系　●テレビ東京系

アクセス No.B04253

FMTOWNSII-CX20(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2) ¥333,000
FMT-DP533(14"0.39ピッチ、アナログRGBマルチスキャン) ……… ¥69,800
FMT-KB107(TOWNSテンキー、JIS配列) ……… ¥30,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10") ……… ¥80,000
FM60-711(プリンタケーブル) ……… ¥6,800
日本語MS-DOSV3.1(日本語MS-DOS/MS-WINDOWS.V3対応APインストール用) ¥9,800
FM-OASYS FD版(容易なグラフ作成等CD-ROM辞書対応日本語ワープロソフト) … ¥55,000
TOWNSプレゼントXE-1ST2(TOWNS対応ジョイスティック) … プレゼント中
IPL10周年記念。ありがとう。(Photoをご覧ください。) ……… プレゼント中

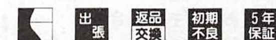


標準価格 ¥604,400 → IPL特別価格

¥4,200	×60回	ボーナス	30,000×10回
¥6,000	×48回	ボーナス	30,000× 8回
¥9,200	×36回	ボーナス	30,000× 6回
¥9,200	×60回	ボーナス	なし
¥14,200	×36回	ボーナス	なし

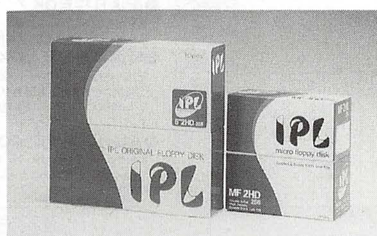
アクセス No.B04255

FMTOWNSII-CX100(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装置3.5"×2) …… ¥533,000
FMT-DP536(14"0.26ピッチ、アナログRGBマルチスキャン) ……… ¥138,000
FMT-KB107(TOWNSテンキー、JIS配列) ……… ¥30,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10") ……… ¥80,000
FM60-711(プリンタケーブル) ……… ¥6,800
日本語MS-DOSV3.1(日本語MS-DOS/MS-WINDOWSV3対応APインストール用) ¥9,800
FM-OASYS HD版(容易なグラフ作成などCD-ROM対応高機能日本語ワープロソフト) ¥58,000
広辞苑CD-ROM(日本語MS-DOS必須) ……… ¥28,000
英和新クラウン和英新辞典 ……… ¥24,000
CD Word(CD-ROM辞書) ……… ¥100,000
情報倶楽部(簡単・便利に使えるカード型データベース) ……… ¥32,000
TOWNSプレゼントXE-1ST2(TOWNS対応ジョイステック！) … プレゼント中
IPL10周年記念。ありがとう。(Photoをご覧ください) ……… プレゼント中



標準価格 ¥1,039,600 → IPL特別価格

¥4,600	×84回	ボーナス	50,000×14回
¥6,100	×72回	ボーナス	50,000×12回
¥8,000	×60回	ボーナス	50,000×10回
¥11,100	×48回	ボーナス	50,000× 8回
¥16,600	×36回	ボーナス	50,000× 6回



IPLオリジナル

IPLブランドのディスケット

IPLブランドのディスケットを無料でお付けしています。すぐにコンピュータと対話できるよう、品質を保証して、システムでお求めの方全員に。


オリジナルディスケット


キーボードレッスン


添削付通信教育講座


全国出張サービス


返品・交換保証


代替機の無料貸出


初期不良交換3カ月保証


5年間完全保証

ご期待にお応えして大きく変身!!
価格もサービスもご満足いただきたい！

夏のボーナス一括払い手数料０ゼロ



「各種クレジットカードでのお支払いが可能になりました。
ますます手軽になったウェーブ・アイショッピング」



※ただし、5年保証はEYEカード会員のみとなります。



ウェーブ・アイセットアップサービス（有料）

ハードディスクやRAMは今やパソコンには欠かせないものとなっておりますが、初期化やらソフトのセットアップやら初心者の方にとっては頭を悩ます代物です。また、安易にやってしまって取り返しのつかないことにもなりかねません。

そこで、その道のエキスパートであるウェーブアイOAサポートチームが面倒なセットアップを代行、つなぐだけですぐ使えるまでに致します。

もし「買っても使えるかなあ？」と不安を抱いている方は是非ご利用ください。

サービス内容
○ハードディスクセットアップ　○ウィンドウズセットアップ
○各種ソフトセットアップ　○RAMボードセットアップ
ご要望によりその他のセットアップも可能な場合もございます。
是非ご相談ください。

お申込みは？

お電話でのご注文は？

通話無料のフリーダイヤルで
受付時間 AM10:00～PM9:00まで

フリーダイヤル
0120-00-9898

おハガキ又はFAXでのご注文は？

FAXの場合
右記の事項を記入のうえ、
0466-43-1265
までお送りください。
（24時間受付ています）

おハガキの場合
記入もれのないよう、右記のあて先までお送り下さい。

252
神奈川県藤沢市
湘南台二の十二の二
ウェーブ・アイ 行
通信販売課

注文書
1. おところ
2. お名前
3. 年 令
4. 電話番号
5. 職 業
6. 保護者名（未成年の方）
7. 商品名
8. 支払い方法
現金一括またはクレジット
●クレジットの場合
月 々 円× 回
ボーナス 円× 回

お支払いは？

●らくらく簡単クレジット！
ウェーブ・アイメンバーズカードでのお支払いは最高50万円まで、手間いらずのスピードクレジットが可能！

●超低金利クレジット！
格安の金利で高価なセットもらくらく買えます。

●ステップアップクレジット！
1年目は3,000円、2年目は6,000円というふうに、月々のお支払いを設定できます。

●84回までのロングクレジット！
3～84回までのお客様にあわせた幅広い分割が可能になりました。ご予算に合わせたプランも思いのままです。

●ボーナス6回払いOK！
月々の支払いはまったくなし。2、4、6回とお好きな回数でしかもボーナスだけのお支払いでOKです。是非ご利用下さい。

●ボーナス一括払いOK！
最長7ヶ月先までのボーナス一括払いが可能です。

●カレッジクレジットOK！
20歳以上の学生、新社会人、フリーターの方も保証人なしでクレジットがご利用できます。
（但し、状況により保証人を必要とする場合もございます）

●お支払い開始は7ヶ月先からOK！
すぐにご予算が立たない方のために7ヶ月先からの支払が可能ですから安心してクレジットがご利用できます。

●今すぐ一括払いなら！
ウェーブ・アイのメンバーズカードならお電話一本で簡単にご購入できます。

●コレクトサービス
商品代金はお届けしたときにいただく、コレクトサービスを行っておりますので、「ちょっと通信販売は…」と不安でためらっているお客様は、是非ご利用下さい。（但し、離島にお住まいの方はご利用できません。）

●銀行振込なら
お振込いただいてからのお届けとなります。お電話でのお申込後のお振込みでおねがいいたします。
振込口座 横浜銀行 湘南台支店
当座0000467

ウェーブ・アイ メンバーズカード会員募集中

通信販売でもカードのお支払いが可能になりました！
もちろんうれしい特典もいっぱい！

●最高50万円まで、手間いらずのスピードクレジットOK！
●キャッシングOK！
●メンバーの方だけの5年保証
●サプライ用品（インクリボン、フロッピィ等）、周辺機器、ソフトだけでも購入できるようになりました。
（但し、5万円以下の商品につきましては、1個口につき800円の荷造送料をいただきます）

入会方法
●クレジット購入時に同時入会できます。
●おハガキ、FAXにて
FAX0466-43-1265
（折り返し、入会申込用紙を郵送いたします）

1. おところ
2. お名前
3. 年 齢
4. 電話番号
5. 職 業

252
神奈川県藤沢市
湘南台二の十二の二
ウェーブ・アイ 行
通信販売課

お届けは？

●全国無料配送！
但し、5万円以下の商品は1個口に付き800円の荷造送料をいただきます。

●配送日指定OK！
留守がちの方のために、ご都合にあわせて配達いたします。もちろん日・祭日も大丈夫。

●時間帯指定配達OK！
午前・午後・夜間（PM6：00～PM8：00）と3段階に分けて配達時間帯がご指定できます。お忙しい方にはとっても便利なサービスです。

●お届け先指定配達OK！
勤め先に送ってもらいたい方、贈り物を届けてほしい方、ご指定のご住所にも配達が可能です。

メンテナンスは？

●安心の5年保証！
ウェーブ・アイメンバーズなら買っていただいたハードを5年間のロング保証をいたします。安心してご利用になれます。
（メンバーズ以外のお客様も2年保証をサービスしております。）

●初期不良新品交換は3ヶ月に延長！

●FM-TOWNSなら出張修理OK！
FM-TOWNSは全国出張修理を致しております。万一の故障の際も、お客様のお宅までメーカーサービスマンが修理にうかがいます。

etc.

●お見積りサービス！
ウェーブ・アイプラン以外のプランでも、無料でお見積り致します。お電話、FAX、お手紙、何でも結構です。ご連絡下さい。

●下取り・買い取りもOK！
お手持ちのパソコンを下取りに新しいのと買い替えをお考えの方、買い取りご希望の方、高値で下取り致します。

お問い合わせデスク　0466－43－1785

ハイパーステーションIN神奈川の来場記念品に一部、誤りがありましたことをお詫び申し上げます。

NECマイコンプラザ・富士通FM

FM TOWNS シリーズ 他店と比較して最後はウェーブ・アイで値切っちゃおう!!

	FMT-DP533 FMT-KB107	FMT-DP534 FMT-KB107	FMT-DP535 FMT-KB107	FMT-DP535 FMT-KB107	TOWNS2-UX20 FMT-KB101A
TOWNS2-CX20	プラン450 定価432,800円➡ ウェーブ・アイ特価	プラン451 定価471,000円➡ ウェーブ・アイ特価	プラン452 定価452,800円➡ ウェーブ・アイ特価	プラン453 定価501,000円➡ ウェーブ・アイ特価	プラン466 定価501,000円➡ ウェーブ・アイ特価
TOWNS2-CX40	プラン454 定価532,800円➡ ウェーブ・アイ特価	プラン455 定価571,000円➡ ウェーブ・アイ特価	プラン456 定価552,800円➡ ウェーブ・アイ特価	プラン457 定価601,000円➡ ウェーブ・アイ特価	
TOWNS2-CX100	プラン458 定価632,800円➡ ウェーブ・アイ特価	プラン459 定価571,000円➡ ウェーブ・アイ特価	プラン460 定価652,800円➡ ウェーブ・アイ特価	プラン461 定価701,000円➡ ウェーブ・アイ特価	
TOWNS2-CX20 PD-125EX (125MBハードディスク)	プラン462 定価544,800円➡ ウェーブ・アイ特価	プラン463 定価583,000円➡ ウェーブ・アイ特価	プラン464 定価564,800円➡ ウェーブ・アイ特価	プラン465 定価613,000円➡ ウェーブ・アイ特価	

プラン401 TOWNS-20F超お買得セット

FM-TOWNS-20F …… 323,000円
一流メーカーディスプレイ
(ドットピッチ0.28ミリ、高解像度、チルト台付) …… 138,000円
FMT-KB101A(JIS配列小型キーボード) …… 10,000円

定価合計471,000円
現金特価 **228,000円**

8,000円×18回	ボーナス 35,400円×3回
6,000円×24回	ボーナス 27,100円×4回
4,000円×36回	ボーナス 19,900円×6回
5,700円×48回	ボーナス なし

プラン402 FM-TOWNSⅡ-UX20ミュージックTVセット

FM-TOWNSⅡ-UX20(ディスプレイ一体型小型パソコン)	288,000円
FMT-KB101A(JIS配列小型キーボード)	10,000円
PIO-SIM32-2ME(2MB増設RAM)	21,000円
MusicPRO-TOWNS〔MIDI〕(音楽作成、演奏ソフト、MIDI対応)	39,000円
FMT-403(内蔵タイプSC-55MIDIカード)	78,000円
FMT-416(TVチューナーカード)	38,800円
SRS-D3K(スーパーウーファー搭載大迫力小型スピーカー)	20,800円
RP-HT96(XBS対応デジタル高感度ステレオヘッドホン)	5,700円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計501,300円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円×36回	ボーナス27,600円×6回
6,000円×48回	ボーナス23,300円×8回
4,000円×60回	ボーナス26,000円×10回
7,300円×72回	ボーナス なし

プラン403 FM-TOWNSⅡ-UX20激安ワープロセット

FM-TOWNSⅡ-UX20(ディスプレイ一体型小型パソコン)	288,000円
FMT-KB107(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
PIO-SIM32-2ME(2MB増設RAM)	21,000円
FMPR-204B(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	80,000円
プリンタケーブル	3,800円
クレヨナージ(文書とイメージを統合したハイパーワープロ)	42,000円
ウォーサム(アクションシューティングゲーム)	8,800円
ブランディッシュ(リアルタイム・アクションRPGゲーム)	9,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計483,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×24回	ボーナス39,900円×4回
7,000円×36回	ボーナス27,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,600円×8回
7,600円×60回	ボーナス なし

プラン404 TOWNSⅡ-CX20限定超お買得ウィンドウズセット

FM-TOWNSⅡ-CX20	333,000円
FMT-DP535(ドットピッチ0.38ミリ高解像度CRT、トリニトロン使用)	89,800円
FMT-KB107(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
PD-125E(125MB、大容量ハードディスク)	112,000円
XMT-8000L(8MB増設RAM)	81,000円
日本語MS-DOS Ver3.1	9,800円
MS-WINDOWSVer3.0A	25,000円
MS-WORD(ウィンドウズ対応日本語ワープロ)	58,000円
ハードディスクセットアップ	35,000円
C-FONT(明朝、ゴシック、毛筆体フォント)	38,000円
FMPR-204B(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	80,000円
プリンタケーブル	3,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計895,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×48回	ボーナス43,400円×8回
8,000円×60回	ボーナス39,100円×10回
6,000円×72回	ボーナス40,900円×12回
11,600円×84回	ボーナス なし

プラン405 FM-TOWNSⅡ-CX20入門プログラマーズセット

FM-TOWNSⅡ-CX20(新型高速32ビットパソコン)	333,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	69,800円
FMT-KB107(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
PR-35T(110桁、カラープリンタ)	98,000円
プリンタケーブル	3,800円
TX-130(130MB大容量ハードディスク)	138,000円
B276A300(日本語MS-DOS Ver3.1基本システム)	9,800円
B288A020(日本語MS-DOS拡張システム)	8,200円
High-CCompiler(C言語)	40,000円
F・BASIC386V1.1(ベーシック言語)	25,000円
スーパーシューティングTOWNS(ゲームが簡単に作れます)	9,800円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計765,400円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

11,000円×36回	ボーナス43,900円×6回
9,000円×48回	ボーナス32,300円×8回
7,000円×60回	ボーナス30,600円×10回
10,700円×72回	ボーナス なし

プラン406 FM-TOWNSⅡ-CX20本格オアシスワープロセット

FM-TOWNSⅡ-CX20(新型高速32ビットパソコン)	333,000円
FMT-DP535(ドットピッチ0.38ミリ高解像度CRT、トリニトロン使用)	89,800円
FMT-KB107(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
FMPR-204B(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	80,000円
プリンタケーブル	3,800円
AV-100HGS(100MB大容量ハードディスク)	94,000円
FM-1(ハードディスク専用プリンタケーブル)	10,000円
FM-OASYS〔LBP〕(本格日本語ワープロ、レーザープリンタ対応)	61,000円
毛筆体モジパターン64	40,000円
まる文字フォント	20,000円
広辞苑CD-ROM	20,000円
ブランディッシュ(リアルタイム・アクションRPGゲーム)	9,800円
タイトーチェイスH Q(ドライビングゲームの決定版)	9,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計801,600円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

12,000円×36回	ボーナス46,900円×6回
10,000円×48回	ボーナス33,400円×8回
8,000円×60回	ボーナス30,600円×10回
11,500円×72回	ボーナス なし

プラン407 FM-TOWNSⅡ-CX20超お買い得ビジネスセット

FM-TOWNSⅡ-CX20(新型高速32ビットパソコン)	333,000円
FMT-DP536(ドットピッチ0.26ミリ高解像度CRT、トリニトロン使用)	138,000円
FMT-KB107(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
PR-B400(136桁、B4サイズシリアル漢字プリンタ)	98,000円
プリンタケーブル	3,800円
NT-180FM(180MB大容量ハードディスク)	168,000円
PIO-SIM32-2ME(2MB増設RAM)	21,000円
B276A300(日本語MS-DOS Ver3.1基本システム)	9,800円
一太郎dash(日本語ワープロソフト)	39,000円
1-2-3Notebook(表計算、データベース、グラフ作成)	38,000円
プリンタ用紙(15インチ連続紙500枚)	2,500円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計881,100円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×48回	ボーナス34,900円×8回
8,000円×60回	ボーナス32,000円×10回
6,000円×72回	ボーナス34,600円×12回
10,700円×84回	ボーナス なし

プラン408 FM-TOWNSⅡ-CX20超便利セット

FM-TOWNSⅡ-CX20(新型高速32ビットパソコン)	333,000円
FMT-DP535(ドットピッチ0.38ミリ高解像度CRT、トリニトロン使用)	89,800円
FMT-KB107(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
FMPR-204B(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	80,000円
プリンタケーブル	3,800円
MD-24FP5V(小型軽量モデム、2400bps、MNP5)	36,800円
HYPER-NOTE(ワープロアドレス帳、文例集、イラスト集等搭載)	18,000円
フリーウェアコレクション4(フリーウェアソフトが盛りだくさん)	3,000円
ヴォルフィード(アクションシューティングゲーム)	8,800円
ナイトメア(サイキックディテクティブシリーズ)	12,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計616,400円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,000円×36回	ボーナス34,700円×6回
7,000円×48回	ボーナス27,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス28,600円×10回
8,600円×72回	ボーナス なし

プラン409 FM-TOWNSⅡ-CX40本格ミュージックセット

FM-TOWNSⅡ-CX40(新型高速32ビットパソコン、40MB-HDD内蔵)	433,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	69,800円
FMT-KB107(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
MusicPRO-TOWNS〔MIDI〕(音楽作成、演奏ソフト、MIDI対応)	39,000円
FMT-403(内蔵タイプSC-55MIDIカード)	78,000円
RP-HT96(XBS対応デジタル高感度ステレオヘッドホン)	5,700円
FMT-SP101(高音質アンプ内蔵スピーカーシステム)	29,800円
ブランディッシュ(リアルタイム・アクションRPGゲーム)	9,800円
タイトーチェイスH.Q(ドライビングゲームの決定版)	9,800円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計704,900円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×36回	ボーナス45,800円×6回
8,000円×48回	ボーナス35,100円×8回
6,000円×60回	ボーナス34,000円×10回
10,300円×72回	ボーナス なし

プラン410 FM-TOWNSⅡ-CX40本格アートセット

FM-TOWNSⅡ-CX40(新型高速32ビットパソコン、40MB-HDD内蔵)	433,000円
FMT-DP536(ドットピッチ0.26ミリ高解像度CRT、トリニトロン使用)	138,000円
FMT-KB107(JIS配列キーボード、テンキー付)	30,000円
AP-900PC(80桁、48ドット高品位カラー熱転写プリンタ)	94,800円
プリンタケーブル	3,800円
PrintBoy2(プリンタ接続インターフェース)	29,800円
Z'sSTAFF-PRO-TOWNS(本格グラフィック作成ソフト)	58,000円
サイクロンExpress α TOWNS(フラクタル画像、3次元画像制作ソフト)	98,000円
フラクタルエンジン(3Dの動画)	2,600円
ウォーサム(アクションシューティングゲーム)	8,800円
スーパーシューティングTOWNS(ゲームが簡単に作れます)	9,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計909,000円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×48回	ボーナス44,400円×8回
8,000円×60回	ボーナス40,000円×10回
7,000円×72回	ボーナス35,700円×12回
11,700円×84回	ボーナス なし

LAB・シャープEXESHOP

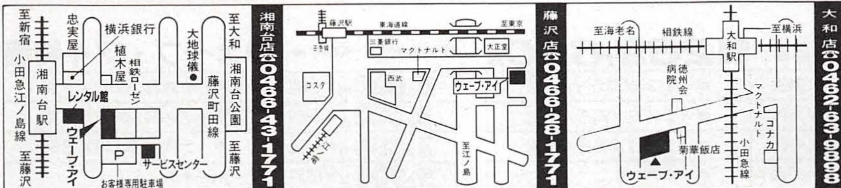
ウェーブ・アイ 決算棚卸 展示在庫 処分!!

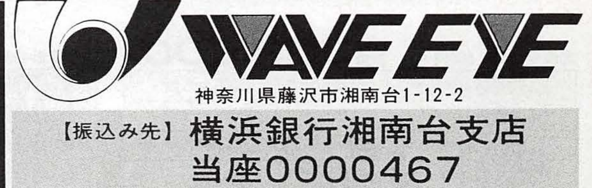
商品			
カラーテレビ			
SHARP/29C-BD1	㋱220,000	処分特価129,800円	41%OFF
SHARP/33C-BH100(台付)	㋱328,500	処分特価248,000円	24%OFF
SONY/KV-29FX1		処分特価149,800円	
SONY/KV-25HR1	㋱116,000	処分特価86,800円	25%OFF
SONY/KV-29HX1	㋱188,000	処分特価139,800円	25%OFF
MITSUBISHI/29C-CZ505	㋱220,000	処分特価164,800円	25%OFF
MITSUBISHI/21C-BM1	㋱128,000	処分特価89,800円	30%OFF
MITSUBISHI/50P-AI	㋱600,000	処分特価338,000円	43%OFF
Victor/AV-29BF1		処分特価139,800円	
Victor/AV-21BF1	㋱128,000	処分特価89,800円	30%OFF
Victor/AV-21R1X3	㋱122,000	処分特価84,800円	30%OFF
National/TH-29VS10		処分特価159,800円	
NEC/C-29BS10		処分特価129,800円	
FUJITSU/BX-29M40	㋱283,000	処分特価149,800円	47%OFF
TOSHIBA/34BS90(台付)		処分特価268,000円	
PIONEER/SD-P40BS3	㋱468,000	処分特価268,000円	42%OFF
ビデオ			
TOSHIBA/A-BS64	㋱150,000	処分特価105,000円	30%OFF
TOSHIBA/A-BS84TC	㋱173,000	処分特価119,800円	31%OFF
SONY/EV-S900(8mmビデオ)	㋱245,000	処分特価159,800円	35%OFF
SONY/SL-HF91D	㋱92,000	処分特価58,000円	37%OFF
Victor/HR-FC500		処分特価69,800円	
Victor/HR-S3500		処分特価69,800円	
Victor/HR-S5800		処分特価79,800円	
Panasonic/NV-BS600(BSチューナ搭載)	㋱110,000	処分特価69,800円	37%OFF
Panasonic/NV-FS850	㋱140,000	処分特価89,800円	36%OFF
NEC/VC-BS550(BSチューナ搭載)		処分特価74,800円	
NEC/VC-BS570(BSチューナ搭載)	㋱110,000	処分特価74,800円	32%OFF
NEC/VC-S820	㋱165,000	処分特価98,000円	41%OFF
HITACHI/VT-BS5(BSチューナ搭載)		処分特価58,000円	
電話機			
FUJITSU/Azet-CP6(コードレス)	㋱44,800	処分特価19,800円	56%OFF
FUJITSU/Rusuca-TP3(留守番電話機)	㋱23,800	処分特価9,980円	58%OFF
FUJITSU/RusuMog(簡単操作の留守番電話)	㋱24,800	処分特価14,800円	40%OFF
SHARP/CJ-A300-BK	㋱79,800	処分特価34,800円	56%OFF
SHARP/CJ-A320-BK	㋱79,800	処分特価39,800円	50%OFF
SHARP/CJ-A350	㋱69,000	処分特価3,580円	95%OFF
SHARP/CJ-H400	㋱112,000	処分特価69,800円	38%OFF
SHARP/CJ-S220-BK	㋱44,000	処分特価19,800円	55%OFF
SHARP/DA-C60	㋱27,500	処分特価12,800円	53%OFF
SHARP/DA-HL80-GY	㋱27,500	処分特価19,800円	28%OFF
KENWOOD/IS-W07-G(コードレス、親子)		処分特価44,800円	
SONY/IT-Z20		処分特価14,800円	
SONY/SPP-J50	㋱44,800	処分特価19,800円	56%OFF
NEC/RT-3000	㋱59,800	処分特価19,800円	67%OFF
NEC/RT-3100	㋱42,800	処分特価26,800円	37%OFF
PIONEER/TF-A55-B	㋱32,800	処分特価19,800円	40%OFF
PIONEER/TF-R50		処分特価19,800円	
PIONEER/TF-S5		処分特価39,800円	
PIONEER/TF-X5	㋱59,800	処分特価34,800円	42%OFF
Victor/TN-K11(VP-300)	㋱43,800	処分特価29,800円	32%OFF
Victor/TN-S32	㋱75,800	処分特価49,800円	34%OFF
Panasonic/VE-D711-K		処分特価39,800円	
National/VE-F20(留守番電話)		処分特価14,800円	
ファクシミリ			
NEC/SPEAX3		処分特価69,800円	
NEC/SPEAX5	㋱99,700	処分特価69,800円	30%OFF
National/UF-41S		処分特価69,800円	
SHARP/UX-1	㋱78,000	処分特価49,800円	36%OFF
SHARP/UX-10CL	㋱155,000	処分特価84,800円	45%OFF
その他			
National/TA-BS4045(BSチューナ)		処分特価19,800円	
SONY/TA-AV500(アンプ)		処分特価29,800円	
Canon/FC-10(コピー)	㋱178,000	処分特価89,800円	50%OFF
SHARP/Z-30-BK(コピー)	㋱99,800	処分特価59,800円	40%OFF
SHARP/Z-72-BK(コピー)	㋱165,000	処分特価109,800円	33%OFF
YAMAHA/NS-E555(スピーカ)		処分特価5,000円	
National/RP-SP100K(スピーカ)		処分特価14,800円	
National/SB-MX30-M(スピーカ)		処分特価8,000円	
SONY/SS-AV1(スピーカ)		処分特価8,000円	
AIWA/SX-R9(スピーカ)		処分特価4,980円	
Victor/XS-C40(スピーカ)		処分特価8,000円	
National/SL-J7(プレーヤ)		処分特価19,800円	
National/SL-JR50(プレーヤ)		処分特価19,800円	
A&D/LT-530(プレーヤ)		処分特価9,980円	
KENWOOD/P-3J(プレーヤ)		処分特価9,980円	

今すぐフリーダイヤル 0120-00-9898

受付時間 AM10:00▶PM9:00
定休日:毎週火曜日

藤沢 0466(43)1775　札幌 011(771)4971　盛岡 0198(24)3172　仙台 022(267)5371
新潟 0252(75)5076　東京 03(3226)9286　静岡 0542(54)0696　名古屋 052(581)4325　大阪 06(362)5057
広島 082(293)0811　福岡 092(481)0502　FAX 0466(43)1265
18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい(特価は税別)





人気です。もっとパソコンを楽しもう。



PC-9801シリーズ 基本セットプラン

	CU-14FD(ドットピッチ0.31㎜)		PC-KD882(ドットピッチ0.31㎜)		PC-KD881(ドットピッチ0.28㎜)		XC-1498CⅡ(ドットピッチ0.28㎜)		PC-TV454(TVチューナー付)	
PC-9801FA2 or FA/U2	プラン470	定価532,800	プラン471	定価547,800	プラン472	定価576,000	プラン473	定価565,000	プラン474	定価586,800
32ビットCPU486SX,16MHz	ウェーブアイ特価		ウェーブアイ特価		ウェーブアイ特価		ウェーブアイ特価		ウェーブアイ特価	
PC-9801DS2 or DS/U2	プラン475	定価432,800	プラン476	定価447,800	プラン477	定価476,000	プラン478	定価465,000	プラン479	定価486,800
32ビットCPU386SX,16MHz	ウェーブアイ特価		ウェーブアイ特価		ウェーブアイ特価		ウェーブアイ特価		ウェーブアイ特価	
PC-9801DX2 or DX/U2	プラン480	定価392,800	プラン481	定価407,800	プラン482	定価436,000	プラン483	定価425,000	プラン484	定価446,800
16ビットCPU286,12MHz	ウェーブアイ特価		ウェーブアイ特価		ウェーブアイ特価		ウェーブアイ特価		ウェーブアイ特価	
PC-386GE3 or GE5	プラン485	定価372,800	プラン486	定価387,800	プラン487	定価416,000	プラン488	定価405,000	プラン489	定価426,800
32ビットCPU386SX,16MHz	ウェーブアイ特価		ウェーブアイ特価		ウェーブアイ特価		ウェーブアイ特価		ウェーブアイ特価	
PC-386GS3 or GS5	プラン490	定価472,800	プラン491	定価487,800	プラン492	定価516,000	プラン493	定価505,000	プラン494	定価426,800
32ビットCPU386DX,20MHz	ウェーブアイ特価		ウェーブアイ特価		ウェーブアイ特価		ウェーブアイ特価		ウェーブアイ処分特価	

プラン411 98FAお買得簡単セット

PC-9801FA2orFA/U2(CPU486SX搭載)	458,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
AP-900PC(48ドット、カラー熱転写プリンタ)	94,800円
PS98-1002-52(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
MS-WORKS(ワープロ、表計算、グラフ、データベース等)	40,000円
M-400RS(100-800カウント切換、マウスパッド&マウスポケット付)	7,800円
PR-64M(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	29,800円
SC-G10(椅子、ガスリフト上下調節機構)	14,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計740,200円 ➡ 現金特価 **498,000円**

10,000円×36回	ボーナス40,400円×6回
8,000円×48回	ボーナス30,800円×8回
6,000円×60回	ボーナス30,400円×10回
9,700円×72回	ボーナス　なし

プラン412 98FA超お買得セット

PC-9801FA2orFA/U2(CPU486SX搭載)	458,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
BJ-330J(48ドット多機能高品位バブルジェットプリンタ)	208,000円
ASF-1311(シートフィーダー)	20,000円
CRC-SC100D(SCSIハードディスク)	108,000円
M-400RS(100-800カウント切換、マウスパッド&マウスポケット付)	7,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計877,000円 ➡ 現金特価 **568,000円**

10,000円×48回	ボーナス29,900円×8回
8,000円×60回	ボーナス27,700円×10回
6,000円×72回	ボーナス30,900円×12回
10,100円×84回	ボーナス　なし

プラン413 98FA超お買得ウィンドウズセット

PC-9801FA2orFA/U2(CPU486SX搭載)	458,000円
PC-KD882(ドットピッチ0.31㎜、高解像度CRT)	89,800円
LP-2000(A4サイズ、300dpiレーザープリンタ)	198,000円
プリンタケーブル	6,800円
CRC-SC130D(SCSIタイプ、130MBハードディスク)	125,000円
FA34-8M(8MB-RAM)	69,000円
PS98-1003-51(MS-DOSVer5.0)	12,800円
MS-WINDOWSVer3.0A	25,000円
EXCELVer3.1(表計算、データベース、3Dグラフ等)	98,000円
MS-WORDS(日本語ワープロ)	58,000円
C・FONT(明朝、ゴシック、毛筆体フォント)	38,000円
M-400RS(100-800カウント切換、マウスパッド&マウスポケット付)	7,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計1,186,600円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

12,000円×48回	ボーナス67,000円×8回
10,000円×60回	ボーナス57,100円×10回
8,000円×72回	ボーナス55,400円×12回
15,600円×84回	ボーナス　なし

プラン414 98FA超お買得ビジネスセット

PC-9801FA2orFA/U2(CPU486SX搭載)	458,000円
XC-1498CⅡ(ドットピッチ0.28ミリ、超高解像度CRT、チルト台付)	107,000円
SHD-40J(40MBハードディスク)	88,000円
PC-PR150N(48ドット、多フォント高品位熱転写プリンタ)	69,800円
プリンタケーブル	6,800円
PS98-1002-52(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
MD-24FP5V(小型軽量モデム、2400bps、MNP5)	36,800円
ハーモニー(日英ワープロ、表計算、データベース、通信)	50,000円
M-400RS(100-800カウント切換、マウスパッド&マウスポケット付)	7,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計834,400円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,000円×48回	ボーナス34,300円×8回
7,000円×60回	ボーナス32,400円×10回
5,000円×72回	ボーナス36,700円×12回
9,900円×84回	ボーナス　なし

プラン415 98FA青色申告セット

PC-9801FA2orFA/U2(CPU486SX搭載)	458,000円
XC-1498CⅡ(ドットピッチ0.28ミリ、超高解像度CRT、チルト台付)	107,000円
CRC-SC40D(SCSI、40MBハードディスク)	79,800円
弥生3(ベストセラー青色申告ソフト)	80,000円
JR-200CL(136桁、シリアルドット漢字プリンタ)	134,500円
PS98-1002-52(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
ハードディスクセットアップ	35,000円
M-400RS(100-800カウント切換、マウスパッド&マウスポケット付)	7,800円
プリンタ用紙(15インチサイズ連続紙)	2,500円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計914,400円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×48回	ボーナス37,800円×8回
8,000円×60回	ボーナス34,400円×10回
6,000円×72回	ボーナス36,800円×12回
11,000円×84回	ボーナス　なし

プラン416 98DS2お買い得ミュージックセット

PC-9801DS2orDS/U2(32ビットCPU80386SX搭載)	358,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
ミュージ郎300(MIDI演奏、楽譜作成システム)	88,000円
PC-SP101(パワーアンプ、高音質BOSEスピーカ)	49,800円
PS98-1002-52(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
RP-HT96(XBS対応デジタル高感度ステレオヘッドホン)	5,700円
M-400RS(100-800カウント切換、マウスパッド&マウスポケット付)	7,800円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計603,900円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,000円×36回	ボーナス30,600円×6回
7,000円×48回	ボーナス24,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス25,900円×10回
8,200円×72回	ボーナス　なし

プラン417 98DS2お買い得入門セット

PC-9801DS2orDS/U2(32ビットCPU80386SX搭載)	358,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
TX-24CL(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	69,800円
MS-WORKS(ワープロ、表計算、グラフ、データベース等)	40,000円
PS98-1002-52(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
M-400RS(100-800カウント切換、マウスパッド&マウスポケット付)	7,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計560,600円 ➡ 現金特価 **359,800円**

7,000円×36回	ボーナス30,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス26,900円×8回
3,000円×60回	ボーナス29,900円×10回
7,000円×72回	ボーナス　なし

プラン418 98DX2超お買い得セット

PC-9801DX2orDX/U2(16ビットCPU80286搭載)	318,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
TX-24CL(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	69,800円
ユーカラWAVE(ワープロソフト、グラフィック作成、通信機能付)	9,800円
PS98-1002-52(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
M-400RS(100-800カウント切換、マウスパッド&マウスポケット付)	7,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計490,400円 ➡ 現金特価 **289,800円**

9,000円×24回	ボーナス29,900円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,400円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,800円×8回
6,400円×60回	ボーナス　なし

プラン419 98DO+超お買い得セット

PC-98DO+(16ビット、88MA、98VMのソフトが使用可能)	278,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
ランス3(ロールプレイングゲーム)	6,800円
伊忍道・打倒信長(ロールプレイングゲーム)	9,800円
ブランディッシュ(リアルタイム・アクションRPGゲーム)	9,800円
M-400RS(100-800カウント切換、マウスパッド&マウスポケット付)	7,800円
PS98-1002-52(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計406,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円×24回	ボーナス29,900円×4回
5,000円×36回	ボーナス24,200円×6回
3,000円×48回	ボーナス24,500円×8回
5,900円×60回	ボーナス　なし

仕事に遊びに場所を選ばない

X68000シリーズ

X68000お買い上げのお客様に
連射式ジョイパッド&ゲームソフト
プレゼント。



X68000
PERSONAL WORKSTATION・XVI
Compact

X68000

プラン422　X68000XVI-Compactお買い得基本セット

CZ-674C-TN	298,000円
CZ-606D-TN(ドットピッチ0.31mm、高解像度CRT)	79,800円

定価合計377,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,000円×24回	ボーナス34,300円×4回
6,000円×36回	ボーナス25,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス24,300円×8回
6,700円×60回	ボーナス　なし

X68000

プラン423　X68000XVI-Compactお買い得基本セット

CZ-674C-TN	298,000円
CZ-608D-TN(ドットピッチ0.28mm、高解像度CRT)	87,800円
AP-900(80桁、48ドットカラー熱転写プリンタ)	92,800円
プリンタケーブル	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円

定価合計485,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円×36回	ボーナス28,200円×6回
6,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
4,000円×60回	ボーナス26,400円×10回
7,400円×72回	ボーナス　なし

X68000 XVI

プラン425　X68XVI超お買い得基本セット

CZ-634C-TN	368,000円
CZ-606D-TN(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	79,800円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計447,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,000円×24回	ボーナス27,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,400円×6回
4,000円×48回	ボーナス20,300円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

プラン426　X68XVIお買い得MIDI体験セット

CZ-634C-TN	368,000円
CZ-606D-TN(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	79,800円
SC-55(MIDI音源モジュール)	69,000円
SX-68M2(MIDIインターフェース)	19,800円
MA-12C(アンプ内蔵、AV対応モニタースピーカ)2台	28,000円
MusicPRO68K[MIDI]	28,800円
Musicstudio68K	28,800円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計622,200円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×36回	ボーナス26,300円×6回
7,000円×48回	ボーナス25,700円×8回
5,000円×60回	ボーナス27,000円×10回
8,400円×72回	ボーナス　なし

プラン427　X68PRO超お買い得基本セット

CZ-653C	248,000円
CZ-606D(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	79,800円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計327,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円×18回	ボーナス27,900円×3回
6,000円×24回	ボーナス21,800円×4回
3,000円×36回	ボーナス22,300円×6回
5,200円×48回	ボーナス　なし



プラン428　FS-A1GTお買い得基本セット

FS-A1GT(ワープロ強化、MSX-View内蔵、MIDI端子装備)	99,800円
連射式ジョイパッド	1,980円
幻影都市(伝奇ロールプレイングゲーム)	9,800円

,580円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

5,000円×12回	ボーナス19,000円×2回
3,000円×18回	ボーナス16,100円×3回
4,300円×24回	ボーナス　なし

プラン429　FS-A1GTお買い得ワープロミュージックMIDIセット

FS-A1GT(ワープロ強化、MSX-View内蔵、MIDI端子装備)	99,800円
TH-14G2(TVチューナー内蔵専用モニター)	60,000円
FS-VC3011A(CRT接続ケーブル)	3,000円
FS-PC1(48ドットカラー熱転写プリンタ)	59,800円
SC-55(MIDI音源モジュール)	69,000円
SRS-D3K(スーパーウーファー搭載大迫力小型スピーカー)	20,800円
μ・SIOS(MIDI音楽ソフト)	29,800円
連射式ジョイパッド	1,980円
幻影都市(伝奇ロールプレイングゲーム)	9,800円

定価合計353,980円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×24回	ボーナス23,400円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,600円×8回
6,400円×60回	ボーナス　なし

お申込みは今すぐ フリーダイヤル 0120-00-9898

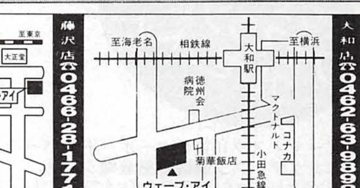
受付時間 AM10:00▶PM9:00
定休日:毎週火曜日

藤沢	0466(43)1775	新潟	0252(75)5076	広島	082(293)0811
札幌	011(771)4971	東京	03(3226)9286	福岡	092(481)0502
盛岡	0198(24)3172	静岡	0542(54)0696	FAX	0466(43)1265
仙台	022(267)5371	名古屋	052(581)4325		
		大阪	06(362) 5057		

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい(特価は税別)



湘南台店 0466-43-1771



藤沢店 0466-28-1771

至海老名　相鉄線　大和駅　至横浜　徳洲会病院　マクドナルド　コナカ　小田急線　菊華飯店　ウェーブ・アイ

大和店 0462-63-9898

WAVE EYE
神奈川県藤沢市湘南台1-12-2

【振込み先】横浜銀行湘南台支店
当座0000467

ホビーユースの最高機種です!

イージードライブMacintosh

Apple Computer
Authorized Dealer

プラン438　PC-CLUB超お買得セット

PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載、FM音源内蔵)	168,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
キーボードカバー	サービス

定価合計242,800円 ➡ 現金特価 **139,800円**

8,000円×12回	ボーナス28,300円×２回
5,000円×18回	ボーナス23,500円×３回
3,000円×24回	ボーナス22,400円×４回
4,600円×36回	ボーナス　なし

プラン439　PC-386GE2超お買い得入門セット

PC-386GE2(32ビットCPU80386SX、3.5インチFDD2基)	298,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
JR-200CL(136桁、B4サイズ高品位カラー漢字プリンタ)	134,800円
MS-WORKS(ワープロ、表計算、グラフ、データベース等)	40,000円
PS98-1002-52(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
M-400RS(100-800カウント切換、マウスパッド&マウスポケット付)	7,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計575,600円 ➡ 現金特価 **359,800円**

8,000円×36回	ボーナス24,500円×６回
6,000円×48回	ボーナス20,900円×８回
4,000円×60回	ボーナス23,900円×10回
7,000円×72回	ボーナス　なし

プラン440　PC-386Pお買い得基本セット

PC-386P(小型、32ビットCPU80386SX)	268,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
M-400RS(100-800カウント切換、マウスパッド&マウスポケット付)	7,800円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計360,600円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,000円×24回	ボーナス21,200円×４回
5,000円×36回	ボーナス22,400円×６回
3,000円×48回	ボーナス23,100円×８回
5,700円×60回	ボーナス　なし

プラン441　PC-386GS2超お買い得WINDOWSセット

PC-386GS2(32ビットCPU80386、3.5インチFDD2基)	398,000円
CR-5500(ハイレゾ対応高解像度CRT)	168,000円
PC-PR150N(超小型48ドット熱転写プリンタ)	69,800円
PD-125E(125MB-SCSIハードディスク)	112,000円
EP-SIM-4M(EMS対応、内蔵型RAM)	49,000円
MS-WINDOWSVer3.0	25,000円
PS98-1002-32(日本語MS-DOS Ver3.3D)	9,800円
M-400RS(100-800カウント切換、マウスパッド&マウスポケット付)	7,800円
プリンタ用紙(A4サイズ100枚)	400円
ウェーブ・アイプラスワンセット	サービス

定価合計839,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

12,000円×36回	ボーナス44,900円×６回
10,000円×48回	ボーナス31,800円×８回
8,000円×60回	ボーナス29,300円×10回
11,300円×72回	ボーナス　なし

プラン442　TERADRIVEmodel2基本セット

TERADRIVEmodel2	188,000円
HTR-2200(専用ディスプレイ)	79,800円
HTR-2300(マウス)	6,800円

定価合計267,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円×18回	ボーナス22,300円×３回
6,000円×24回	ボーナス17,500円×４回
3,000円×36回	ボーナス19,300円×６回
4,800円×48回	ボーナス　なし

プラン443　TERADRIVEmodel3基本セット

TERADRIVEmodel3	248,000円
HTR-2200(専用ディスプレイ)	79,800円
HTR-2300(マウス)	6,800円

定価合計327,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

7,000円×24回	ボーナス23,100円×４回
4,000円×36回	ボーナス21,300円×６回
3,000円×48回	ボーナス17,600円×８回
5,000円×60回	ボーナス　なし

プラン444　マッキントッシュLCお買い得基本セット

MacintoshLC4MB漢字HD40	398,000円
Macintosh12インチRGBモニター	100,000円

定価合計498,000円 ➡ 現金特価 **299,800円**

8,000円×24回	ボーナス38,800円×４回
6,000円×36回	ボーナス24,400円×６回
4,000円×48回	ボーナス23,400円×８回
6,600円×60回	ボーナス　なし

プラン445　マッキントッシュLCグラフィックセット

MacintoshLC4MB漢字HD40	398,000円
Macintosh13インチハイレゾRGBモニター	130,000円
MacLCVRAM拡張キット	30,000円
YHPデスクライターC(300dpiカラー対応インクジェットプリンタ)	186,000円
日本語スーパーペイント2.0	45,000円
GT-6000(1677万色フルカラー入力、300dpi高解像度)	178,000円
EPSONSCSII/F(I/Fキット、ドライバソフトEPScan付)	50,000円

定価合計1,017,000円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

12,000円×48回	ボーナス47,500円×８回
10,000円×60回	ボーナス40,700円×10回
8,000円×72回	ボーナス40,900円×12回
13,400円×84回	ボーナス　なし

プラン446　マッキントッシュClassicⅡお買い得セット

MacintoshClassicⅡ4MBHD40	398,000円

定価398,000円 ➡ 現金特価 **239,800円**

9,000円×18回	ボーナス37,700円×３回
7,000円×24回	ボーナス27,400円×４回
5,000円×36回	ボーナス18,300円×６回
6,300円×48回	ボーナス　なし

中古品コーナー

パソコン

CZ-644C-TN(X68000XVI(HD))	特価259,000円
CZ-652C-GY(X68000PRO)	特価118,000円
CZ-653C-TN(X68000PRO2)	特価128,000円
FM-TOWNS-2(32ビットCD付)	特価89,800円
FM-TOWNS-20F(32ビットCD付)	特価138,000円
FM-TOWNS-2F(32ビットCD付)	特価118,000円
FM-TOWNS2-UX20(一体型32ビット、CD付)	特価198,000円
J-3100SX001(2MB-RAM、モデム付)	特価128,000円
PC-286LS-STD(16ビットラップトップ)	特価158,000円
PC-386LS-H40(32ビットラップトップ40MBハードディスク付)	特価279,800円
PC-386LS-STD(32ビットラップトップ40MBハードディスク付)	特価258,000円
PC-9801LS2(32ビットラップトップ)	特価158,000円
PC-9801LV21(16ビットラップトップ)	特価79,800円
PC-9801LX2(16ビットラップトップ)	特価89,800円
PC-9801N(16ビットノートパソコン)	特価95,000円
PC-9801NS(32ビットノートパソコン)	特価128,000円
PC-9801NV(16ビットノートパソコン)	特価108,000円
CZ-8PC3-RK(48ドット熱転写プリンタ)	特価34,800円
DXY-1200(A3サイズプリンタ)	特価79,800円
FMPR-204B(24ドット熱転写プリンタ)	特価29,800円
HG-8000(48ドットインクジェットプリンタ)	特価49,800円
PC-PR101TL(24ドット熱転写プリンタ)	特価19,800円
PC-PR201J(24ドットシリアルカラー)	特価74,800円
TX-24CL(24ドット熱転写プリンタ)	特価29,800円
VP-1350PC(24ドットシリアル)	特価42,800円

その他

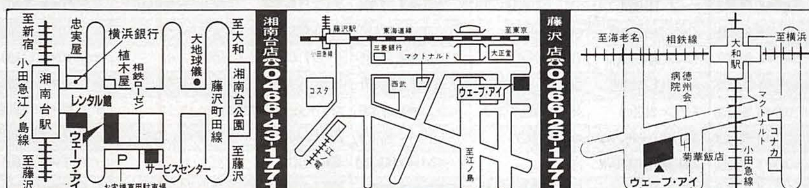
PC-8801-30&31(CD-ROMドライブ)	特価19,800円
Little E40mk2(SASI-40MBハードディスク)	特価39,800円
Note-Side40(98note用40MBハードディスク)	特価42,800円
TRUST-40S(98内蔵タイプ40MBハードディスク)	特価39,800円
LFD-882N(8インチフロッピィディスクドライブ)	特価39,800円
Little F2(3.5インチ2FDDフロッピィディスクドライブ)	特価15,800円
OASYS-Pocket-S(ワープロ)	特価59,800円

お申込みは今すぐ フリーダイヤル **0120-00-9898**

受付時間 AM10:00▶PM9:00
定休日：毎週火曜日

藤沢	0466(43)1775	新潟	0252(75)5076	広島	082(293)0811
札幌	011(771)4971	東京	03(3226)9286	福岡	092(481)0502
盛岡	0198(24)3172	静岡	0542(54)0696	FAX	0466(43)1265
仙台	022(267)5371	名古屋	052(581)4325		
		大阪	06(362) 5057		

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい(特価は税別)



大和店0462-63-9898

WAVE EYE
神奈川県藤沢市湘南台1-12-2
【振込み先】横浜銀行湘南台支店
当座0000467

たいなパソコンはいらない。

札幌店
札幌市中央区南2条西3丁目
リンクエビル3F
■営業時間/10:00〜19:30

札幌AMAX店
札幌市中央区南2条西2丁目
ブロックビル6F
■営業時間/11:00〜19:30

池袋本店
豊島区東池袋1-28-1
■営業時間/11:00〜19:00



電話でのご注文の場合 (03)3987-7771 ●北海道受注センター 011-251-6771 ●九州受注センター 092-716-7771 〈取引銀行〉住友銀行池袋支店 〈口座番号〉普通 1065392

NEC EPSON PC-9801 PC-286 PC-386

各店にてEPSONブースを常設、よりわかりやすく商品の御説明をいたしております。

PC-9801FA2

PC-9801FA2(486SX本体FM音源付)……¥458,000
CU-14KD(.28 14インチカラーCRT)………¥ 89,800
PC-マウス………………………¥ 6,800
フロッピーディスケット(5'2HD 10枚)……サービス品

定価合計¥554,600➡現金特価
●お支払い例●
クレジットはTelにてお問合せ下さい

PC-9801DS2

PC-9801DS2(32ビット本体FM音源付)…¥358,000
CU-14FD(.31 14インチカラーCRT)………¥ 74,800
AP-900PC(48ドット熱転写プリンタ)………¥ 94,800
PC-マウス………………………¥ 6,800

定価合計¥534,400➡~~¥338,000~~
●お支払い例●
~~¥17,200~~×24回 / ~~¥12,000~~×36回 / ~~¥9,600~~×48回

PC-9801DX2

PC-9801DX2(16ビット本体FM音源付)…¥318,000
CU-14FD(.31 14インチカラーCRT)………¥ 74,800
PC-PR150T(24ドット熱転写プリンタ)……¥ 64,800
PC-マウス………………………¥ 6,800
フロッピーディスケット(5'2HD 10枚)……サービス品

定価合計¥464,400➡¥276,000
●お支払い例●
¥18,400×18回 / ¥9,700×36回 / ¥8,800×42回

PC-9801CS2

PC-9801CS2(32ビット12インチCRT付本体)…¥398,000
BJ-10V Select………………………¥ 79,800
プリンターケーブル…………………¥ 6,800
PC-マウス………………………¥ 6,800

定価合計¥491,400➡¥360,000
●お支払い例●
¥18,000×24回 / ¥12,500×36回 / ¥10,000×48回

PC-9801NSIT

PC-9801NS1T(32ビット本体ノート型)…¥288,000
PC-マウス………………………¥ 6,800
キャリングケース…………………¥112,000

定価合計¥306,800➡現金特価
●お支払い例●
クレジットはTelにてお問合せ下さい

PC-286VJ-STD

PC-286VJ-STD(16ビット本体)…………¥228,000
CU-14FD 0.31 14インチカラーCRT……¥ 74,800
フロッピーディスケット……………サービス

定価合計¥302,800➡¥199,000
●お支払い例●
¥18,600×12回 / ¥10,100×24回 / ¥7,000×36回

PC-386GE-5 2

PC-386GE-5/2(32ビット本体FM音源付) ¥298,000
CU-14FD(.31 14インチカラーCRT)………¥ 74,800
AP-900PC(48ドット熱転写プリンタ)………¥ 94,800
PC-マウス………………………¥ 6,800

定価合計¥474,400➡¥293,000-
●お支払い例●
¥14,800×24回 / ¥10,300×36回 / ¥8,200×48回

PC-386GS5/2

PC-386GS5/2(32ビットハイレゾ本体)……¥398,000
XC-1498CII(.28 14インチカラーCRT)……¥107,000
HC-100ES(SCSI 100MB)………………¥138,000

定価合計¥643,000➡~~¥448,000~~
●お支払い例●
~~¥22,500~~×24回 / ~~¥15,600~~×36回 / ~~¥12,400~~×48回

PC-286CLUB

PC-286CLUB(16ビットFM音源付)………¥168,000
CU-14FD(.31 14インチカラーCRT)………¥ 74,800
MS-DOS VER3.3D…………………¥ 9,800

定価合計¥252,600➡¥164,800
●お支払い例●
¥8,400×24回 / ¥5,800×36回 / ¥3,800×60回

PC-386NOTE

PC-386NOTE AE……………………¥238,000
PC-RDC(RAMドライブカード)…………¥ 30,000
PC-PR150N(48ドット熱転写プリンタ)……¥ 69,800
プリンターケーブル…………………¥ 4,800

定価合計¥342,600➡¥238,000
●お支払い例●
¥22,100×12回 / ¥12,000×24回 / ¥8,300×36回

★★★★★NEC EPSON★超特価展示品!! ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

[各店のお休み]
4月のお休み／2日(木)・9日(木)・16日(木)・23日(木)・30日(木)
3月のお休み／5日(木)・12日(木)・19日(木)・26日(木)

PC-9801NS E40 ¥255,000
PC-9801NS/E40(32ビット本体40MBノート型)・¥418,000
定価合計¥418,000➡~~¥295,000~~

PC-386NOTE W2 ¥158,000
PC-386note W2(32ビット本体ノート型) ¥278,000
定価合計¥278,000➡¥158,000

PC-9801NC ¥488,000
PC-9801NC………………¥598,000
定価合計¥598,000➡¥448,000

EPSON PC-386P ¥227,000
PC-386P…………………¥268,000
CU-14FD(.31 14インチカラーCRT) ¥ 74,800
定価合計¥342,800➡¥227,000

PC-286 CLUB CU-14FD ¥138,000
PC-286CLUB(16ビット本体FM音源付) ¥168,000
CU-14FD(.31 14インチカラーCRT)……¥ 74,800
定価合計¥242,800➡¥138,000

CU-14FD ¥39,800
CU-14FD(.31 14インチカラーCRT) ¥ 74,800
定価合計¥74,800➡¥39,800

PC-9801DA2 ¥318,000
PC-9801DA2(32ビット本体FM音源付) ¥448,000
XC-1498CII(.28 14インチカラーCRT)……¥107,000
定価合計¥555,000➡~~¥328,000~~

PC-9801DS2 ~~¥299,800~~
PC-9801DS2(32ビット本体FM音源付)¥358,000
PC-KD882(.31 15インチカラーCRT) ¥ 89,800
定価合計¥437,800➡~~¥299,800~~

PC-9801DX2 ¥223,000
PC-9801DX2(16ビット本体FM音源付)¥318,000
CU-14FD(.31 14インチカラーCRT) ¥ 74,800
定価合計¥402,800➡~~¥238,000~~

PC-286VG STD ¥159,000
PC-286VG-STD(16ビット本体)……¥268,000
PC用FM音源ボード(EMS対応)……¥ 19,800
定価合計¥287,800➡¥159,000

PC-386GE 5 ¥243,000
PC-386GE5(32ビット本体FM音源付) ¥298,000
CU-14KD(.28 14インチカラーCRT)……¥ 89,800
定価合計¥387,800➡¥254,000

PC-98DO+ ¥228,000
PC-98DO+(8ビット+16ビット本体)……¥278,000
CU-14FD(31. 14インチカラーCRT) ¥ 74,800
定価合計¥362,800➡¥269,000

緑電子 **びるとN40** (NSIE内蔵用40M) ¥52,800
定価合計¥98,000➡¥52,800

緑電子 **びるとN80** (NSIE内蔵用80M) ¥72,800
定価合計¥108,000➡¥72,800

アイテック **DH130** (130MB SCSI) ¥98,000
定価合計¥148,000➡¥98,000

キヤノン **BJ-10V** (48ドットインクジェットプリンタ) ¥44,800
定価合計¥74,800➡¥44,800

エプソン **VP-1350PC** (24ドット136桁プリンタ) ¥57,800
定価合計¥95,800➡¥57,800

エプソン **GT-1000** (イメージスキャナ ケーブル付) ¥58,800
定価合計¥87,300➡¥58,800

CRC **CRC SC40D** (40M SCSI) ¥54,800
定価合計¥79,800➡¥54,800

アクセル **AHD-100FX** (100M SCSI) ¥82,600
定価合計¥118,000➡¥82,600

アイテック **DH100** (100MB SCSI) ¥97,000
定価合計¥138,000➡¥97,000

アイテック **DH-180** (180MB SCSI) ¥129,000
定価合計¥138,000➡¥97,000

オムロン **MD24FP5V** (2400bポケットモデム) ¥25,980
定価合計¥36,800➡¥25,980

エプソン **AP-900PC** (48ドット熱転写) ¥53,800
定価合計¥36,800➡¥53,800

PC-9801/PC-286ソフト&周辺機器

限定お買得品も金利大幅ダウンのクレジットを御利用いただけます。
※プリンターは合せてカットシートフィーダもお買い上げいただきますとより便利に御利用いただけます。

EPSON LP-2000	レーザープリンタ	¥198,000➡現金特価	NEC PC-9801-26K	FM音源ボード	¥25,000➡¥19,800	オムロン HS-10RII	ハンディスキャナ	¥49,800➡¥35,600	キヤノン BJ-10Vセレクト	48ドットインクジェットプリンタ	¥79,800➡¥63,800
CRC FD3.5WS	3.5インチ2ドライブ	¥43,800➡¥31,800	NEC PC-9872R	マウス	¥10,000➡¥8,000	オムロン HS-7RII	ハンディスキャナ	¥39,800➡¥27,200	キヤノン LBP-B406E	レーザーショット	¥398,000➡現金特価
CRC FD3.5WH	5インチ2ドライブ	¥53,800➡¥37,800	NEC PC-PR150N	48ドット熱転写プリンタ	¥69,800➡¥54,800	ニーズ TN-98A	100〜400切替マウス	¥9,800➡¥7,800	メルコ RCS-2000	NECノート用RAM	¥39,800➡¥29,800
CRC IHE-80	NSIE用80M	¥108,000➡¥78,800	NEC PC-PR150VH	48ドット熱転写プリンタ	¥99,800➡~~¥69,800~~	メルコ EMJ-2000R	EMSボード	¥29,000➡¥23,200	メルコ RCS-4000	NECノート用RAM	¥74,800➡¥55,300
アクセル FDC-311	3.5インチ1ドライブ	¥26,800➡¥19,200	NEC PC-PR201/45	24ドット136桁プリンタ	¥95,000➡¥66,000	オムロン MD-1200AIII	1200ボーモデム	¥19,800➡¥13,800	ローランド ミュージ郎	MIDIユニット	¥158,000➡¥127,800
アクセル FDC-312	3.5インチ2ドライブ	¥46,800➡¥31,800	NEC PC-PR201/60	24ドット136桁プリンタ	¥135,000➡¥96,000	メルコ EMJ-4000R	EMSボード	¥44,800➡¥35,800	ローランド ミュージ郎Jrボード	MIDIユニット	¥59,800➡¥48,800
EPSON AP-300PC	48ドット熱転写プリンタ	¥59,800➡¥44,800	ICM C♭40	40MB SCSI	¥88,000➡¥67,200	キヤノン BJ-330J	48ドット136桁プリンタ	¥208,000➡¥139,800	ローランド ミュージ郎 Jr NOTE	MIDIユニット	¥93,000➡¥79,000
CRC IHE40	NS E40MBHDO	¥98,000➡¥68,800	ICM C♭80	80MB SCSI	¥118,000➡¥88,500	ICM INTER100WN	100MB SCSI	¥128,000➡¥96,000	ICM HC-180ES	180MHDD SCSI	¥218,000➡¥155,000
EPSON AP-900PC	48ドット熱転写プリンタ	¥94,800➡¥55,000	ICM PACK-A80	EPSON内蔵用	¥128,000➡¥96,000	ICM INTER180WN	180MB SCSI	¥198,000➡¥148,500	緑電子 LITTLE E-FS	3.5インチ1ドライブ	¥24,800➡¥18,800
EPSON GT-1000	イメージスキャナ	¥79,800➡¥55,000	ICM PACK-E40II	NSIE内蔵用	¥88,000➡¥68,000	ICM PACK-A40	NOTE-A用内蔵HDD	¥138,000➡¥89,800	緑電子 LITTLE E-FW	3.5インチ2ドライブ	¥44,800➡¥31,800
EPSON GT-6000	A4イメージスキャナ	¥178,000➡¥125,000	SNEリトルオーケストラLS	FM音源ボード	¥20,000➡¥15,000	緑電子 DOODA!40	40MB SCSI	¥88,000➡¥65,000	緑電子 横浜Y-040	40MHDD SCSI	¥118,000➡~~¥78,800~~
EPSON HG-4000PC	48ドットインクジェットプリンタ	¥198,000➡¥135,000	SNE SOUND MUSICIAN	譜面入力ソフト	¥25,000➡¥20,500	ニーズ TN-F3E	FM音源ボード(EMS対応)	¥19,800➡¥9,800	緑電子 横浜Y-100	100MHDD SCSI	¥158,000➡~~¥104,800~~
八戸 FM Station	ノート用FM音源	¥39,800➡¥33,800	ニーズ TK-2	テンキーパット	¥13,000➡¥6,500	ロジテック LHD-S100NT	100MB SCSI	¥128,000➡¥99,800	緑電子 DOODA!100	100MB SCSI	¥118,000➡¥82,000
EPSON VP-1350PC	24ドット136桁プリンタ	¥96,800➡~~¥65,000~~	NEC COMSTARZ CLUB24/5	2400ボーモデム	¥39,800➡~~¥20,800~~	ロジテック SHD-40T	40MB SASI	¥79,800➡¥63,000	ICM HC-100ES	100MHDD SCSI	¥138,000➡¥98,800
EPSON VP-1700PC	24ドット水平136桁プリンタ	¥168,000➡¥128,000	オムロン MD-24FB5V	2400ボーモデム	¥39,800➡¥27,400	I/O PIO-98NT-2MC	NECノート用RAM	¥40,000➡¥29,800	ICM HC-135ES	135MHDD SCSI	¥188,000➡¥134,800

●クレジット例には、消費税及び送料等が全て含まれております。このままの金額で月々お支払い下さい。

お支払いはナント！84回まで。 **業界一番のスーパークレジットで。** **学生の味方、キャンバスクレジットがますますワイドに。**

AOYAMA FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

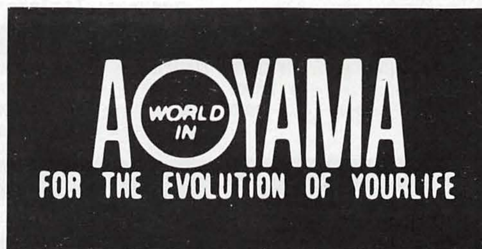
「各店のお休み」
4月のお休み／2日(木)・9日(木)・16日(木)・23日(木)・30日(木)
3月のお休み／5日(木)・12日(木)・19日(木)・26日(木)

ご注文はご来店でもお電話でも…

PC-9801/PC-286お問い合せ・御注文
03-3986-9801

お客様相談室
03-3987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期（納期）や、メンテナンス、その他のお問い合せは上記へお電話下さい。(10:30〜19:00)土・日・祭〈休み〉



電話受付時間 ■月曜日〜金曜日 10:30〜20:00 ■土・日曜日・祭日 10:30〜19:00

電話でのご注文の場合
東京 ✆03-3987-7771
札幌 ✆011-251-6771
福岡 ✆092-716-7771

ファクシミリでご利用の場合
✆03-3985-5221

NEC EPSON PC-9801 PC-286 PC-386

PC-9801GS model 1
PC-9801GSmodel1(MS-Windows・オーサウェア2付) ¥698,000
PC-98GS-C1〔15インチカラーCRT〕…………¥138,000

定価合計¥836,000➡¥618,000
●お支払い例● ¥25,700×30回 | ¥17,100×48回 | ¥14,400×60回

PC-98DO
PC-98DO+〔16ビット本体FM音源付〕………¥278,000
CU-14FD〔14インチカラーCRT〕…………¥ 74,800

定価合計¥352,800➡¥238,000
●お支払い例● ¥12,000×24回 | ¥8,300×36回 | ¥6,700×48回

PC-H98S model 8-002
PC-H98Smodel 8-002(80486S×20MHZ)…¥548,000
CU-14KD〔0.28 14インチカラーCRT〕………¥ 89,800

定価合計¥637,800➡¥458,000
●お支払い例● ¥23,000×24回 | ¥16,000×36回 | ¥12,700×48回

PC-9801FA2
PC-9801FA2〔486SX本体FM音源付〕 ¥458,000
CU-14FD〔14インチカラーCRT〕…………¥ 74,800
PCマウス…………………………¥ 6,800
VP-1350PC〔24ドットシリアルプリンター〕……¥ 96,800

定価合計¥636,400➡現金特価
●お支払い例● クレジットはTelにてお問合せ下さい

PC-9801DX2
PC-9801DX2〔16ビット本体FM音源付〕……¥318,000
PC-KD854N〔14インチカラーCRT〕…………¥ 84,800
AP-900PC〔48ドットカラープリンター〕………¥ 94,800

定価合計¥497,600➡¥293,000
●お支払い例● ¥14,800×24回 | ¥10,300×36回 | ¥8,200×48回

PC-286GE2
PC-286GE2〔32ビット本体FM音源付〕………¥298,000
CU-14KD〔14インチカラーCRT〕…………¥ 89,800
BJ-10V〔48ドットバブルジュットプリンター〕……¥ 74,800
プリンターケーブル…………………¥ 4,800

定価合計¥467,400➡¥299,000
●お支払い例● ¥15,000×24回 | ¥10,500×36回 | ¥8,300×48回

PC-386GS512
PC-386GS512〔32ビット本体FM音源スラッシュ付〕…¥398,000
CR-5500〔15インチハイレゾモニター〕………¥168,000
ドータA100〔100Mハードディスク〕…………¥118,000

定価合計¥684,000➡¥520,000
●お支払い例● ¥26,100×24回 | ¥18,200×36回 | ¥12,200×60回

PC-386P
PC-386P〔32ビット本体FM音源付〕…………¥268,000
CU-14KD〔0.28 14インチカラーCRT〕………¥ 89,800
PC-マウス…………………………¥ 6,800

定価合計¥364,600➡¥249,000
●お支払い例● ¥23,100×12回 | ¥12,500×24回 | ¥8,700×36回

PC-286VJ-STD
PC-286VJ-STD〔16ビット本体FM音源付〕……¥228,000
CU-14KD〔14インチカラーCRT〕…………¥ 89,800
PC-マウス＋マウスパット＋ポケット………¥ 9,800
JOY-STATION＋JOYパット………………¥ 13,780

定価合計¥341,380➡¥238,000
●お支払い例● ¥22,200×12回 | ¥12,000×24回 | ¥8,400×36回

PC-386noteW
PC-386noteW〔32ビット本体ノート型〕………¥278,000
BJ-10V〔48ドットバブルジェットプリンター〕……¥ 74,800
プリンターケーブル…………………¥ 4,800

定価合計¥357,600➡¥245,000
●お支払い例● ¥19,000×15回 | ¥12,300×24回 | ¥8,600×36回

★★★NEC EPSON★DTM・ビジネスソフト超特価品!!★★★★★★★★★★★★★★

商品	価格	定価合計
ミュージ郎	~~¥127,800~~	定価合計¥158,000➡現金特価
ミュージ郎300	現金特価	定価合計¥88,000➡現金特価
ミュージ郎500	現金特価	定価合計¥145,000➡現金特価
ミュージ郎Jr.NOTE	¥77,800	定価合計¥93,000➡¥77,800
ミュージ郎Jr.BOARD	¥48,800	定価合計¥59,800➡¥48,800
MA-12C×2（アンプ付スピーカー）	~~¥23,800~~	定価合計¥28,000➡現金特価
EPSON MS-Windows Ver3.0	¥19,800	定価合計¥25,000➡¥19,800
NEC MS-Windows Ver3.0	¥19,800	定価合計¥25,000➡¥19,800
一太郎 Ver4.3	現金特価	定価合計¥58,000➡現金特価
花子 Ver2.0	現金特価	定価合計¥58,000➡現金特価
ロータス 1-2-3 2.3J	~~¥68,600~~	定価合計¥98,000➡現金特価
パワーベース	現金特価	定価合計¥19,400➡現金特価
Z' STAFF KID 98	~~¥22,400~~	定価合計¥28,000➡現金特価
TORBOC++1.0	現金特価	定価合計¥29,800➡現金特価
オーシャノグラフィII	現金特価	定価合計¥22,000➡現金特価
RCM Ver2	現金特価	定価合計¥58,000➡現金特価
The CARD 3+	現金特価	定価合計¥58,000➡現金特価
アスカ ASKA	現金特価	定価合計¥32,000➡現金特価
Let's アイリス 4.0	現金特価	定価合計¥58,000➡現金特価
マルチプラン 4.0	現金特価	定価合計¥68,000➡現金特価
大番頭 Ver3.0	¥187,500	定価合計¥250,000➡¥187,500
5段パソコンラック	¥14,300	定価合計¥38,000➡¥14,300
4段パソコンラック	¥12,800	定価合計¥29,800➡¥12,800
3段パソコンラック	¥9,800	定価合計¥13,000➡¥9,800
大福帳	¥58,500	定価合計¥78,000➡¥58,500
TOP財務会計(Aシステム)	¥73,500	定価合計¥98,000➡¥73,500
祢生II	¥60,000	定価合計¥80,000➡¥60,000

アオヤマ サプライ品フェア

※店舗のみ実施

〈フロッピーディスク〉
(有名メーカー)5' 2HD 10枚……………**¥580より**
(有名メーカー)3.5' 2HD 10枚……………**¥1,680より**

〈フロッピーケース〉
(5'用) 200枚収納……………~~¥2,280~~
(5'用) 100枚収納……………¥580
(5'+3.5'用) 120枚収納……………¥880

〈マウス 他〉
(PC用)マウス……………**¥1,400より**
クリップホルダー＋マウスパット＋PC用マウス(200カウント) **¥1,680**

※この他にも、いろんな商品をとりそろえておりますので、是非ご来店下さい。

ソフト注文書

氏　名(フリガナ)

御住所　〒

TEL　(　　)

本体機種
インチ　2DD 2HD CD-ROM

商品名	割引金額
郵送料	
合計金額	

郵送料は、ソフト、1本360円 2本670円
その他670円、宅急便1,000円

03(3987)7771 東京
011(2 5 1)1777 札幌

定休日：木　送料を忘れずに御注文下さい。
〔土・日・祭日SHOPは営業致しております〕
すでに、注文いただいているお客様のお届け時間やその他のお問い合わせは、上記へお電話ください。

送り先：〒060 札幌市中央区南2条西3丁目リンクエキビル
FAXによる商品のお問い合わせは24時間下記のNo.で……03-3985-5221
●ソフトのご注文のみご使用下さい。
●価格はお電話にてご確認下さい。

AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

フレッシャーズセール開催中!!全品特価にて大提供!!

ワールドイン アオヤマにはX68000専門スタッフが常時待機、購入のアドバイスから新作ソフト情報まで購入後のサービスが全く違います。

SHARP X68000

X68000万全のサポート

AOYAMAにて購入のX68000は万一故障の場合でも全国どこでも出張サービスがうかがいます。 万一の場合ワールドインアオヤマサポート係にお電話下さい。お客様のお名前と電話番号だけで手続きは完了。

X68000 CZ-634C-TN
CZ-634C-TN(2M本体16MHz)……¥368,000
CZ-607D-TN(.31 14インチチューナー付)¥ 99,800
3Mフロッピーディスケット……¥ 9,000
定価合計¥476,800➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

X68000 CZ-634C-TN
CZ-634C-TN(2M本体16MHz)……¥368,000
CZ-614D-TN(.31 15インチチューナー付)¥135,000
3Mフロッピーディスケット……¥ 9,000
定価合計¥512,000➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

CZ-634C-TN
CZ-634C-TN……¥368,000
CZ-606D-TN……¥ 79,800
AP-900……¥ 92,800
プリンターケーブル……¥ 4,800
定価合計¥550,400➡¥369,800
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

CZ-644C-TN
CZ-644C-TN……¥518,000
CZ-6060-TN……¥ 79,800
定価合計¥597,800➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

CZ-644C-TN
CZ-644C-TN(2M本体16MHz80MHDD)…¥518,000
CZ-614D-TN(.31 15インチチューナー付)…¥135,000
3Mフロッピーディスケット……¥ 9,000
定価合計¥662,000➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

X68000通信キット
MD24FP5V(2400b MNP5モデム)……¥ 36,800
た〜みのる(通信ソフト)……¥ 17,800
定価合計¥54,600➡¥39,900
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

X68000MIDIセットⅠ
SX68M……¥ 19,800
CM32L……¥ 69,000
MA12AV×2……¥ 28,000
定価合計¥117,600➡¥94,000
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

X68000MIDIセットⅡ
SX-68MⅡ……¥ 21,000
CM-64……¥129,000
MA-12AY×2……¥ 28,000
定価合計¥178,000➡¥149,000
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

■買ったお客様でしかわからないこのサービス ——— ぜったいX-68000を買うならアオヤマがオトク
★今回当社にてX-68000をお買い上げいただいたお客様に限り大特価にてお届けいたします。★
CZ-8NJ2(インテリジェントコントローラー)〔¥23,800〕を特価¥16,900
四段式X-68000専用パソコンラック 〔¥28,000〕を特価¥ 8,900

★以前お買い上げいただいたお客様にも特価でご奉仕★
AP-900+X-68000ケーブル(48ドットカラー熱転写フリンター)〔¥105,800〕を特価¥56,900
コミュニケーションPR068K+MD24FP5V(オムロンモデム) 〔¥ 56,600〕を特価¥41,500

CZ-653C-BK / CZ-606D-BK
¥218,000
CZ-8NJ2+ソフト2本サービス
CZ-653C-BK(1M本体)……¥285,000
CZ-6060-BK(.31 14インチカラーCRT)¥ 79,800
定価合計¥382,400➡¥226,000

CZ-604C-TN / CZ-606D-TN
CZ-8NJ2+ソフト2本サービス
¥268,000
CZ-8NJ2+ソフト2本サービス
CZ-604C-TN……¥348,000
CZ-6060-TN……¥ 79,800
住友 3M52HD……サービス品
定価合計¥427,800➡¥268,000

CZ-623C-TN / CZ-606D-TN
CZ-8NJ2+ソフト2本サービス
¥328,000
CZ-623C-TN……¥498,000
CZ-6060-TN……¥ 79,800
CZ-8NJ2+ソフト2本サービス
定価合計¥577,800➡¥328,000

CZ-634C-TN / CZ-603D
¥299,000
CZ-634C-TN……¥368,000
CZ-603-D(限定12台)……¥ 79,800
定価合計¥447,800➡¥299,000

SHD-40 特価 ¥62,000

TX-130 限定5台 特価 ¥128,000

SHD-80 特価 ¥95,000

TX-180 特価 ¥96,800

X68000全国出張サポート

私共にて購入いただきましたX68000はどこでも出張サポートが受けられます。シャープXPRO SHOP加入のプロショップです。

X68000ソフト&周辺機器

※プリンターは合せてカットシートフィーダもお買い上げいただきますとより便利に御利用いただけます。

システムサコムSX-68MⅡ	MIDIボード	¥ 19,800➡¥15,250	システムサコム Mu-1 Super	MIDI用ソフト	¥ 39,800➡¥ 29,800	SHARP CZ-6BE1B	IMB増設RAM	¥ 28,000➡¥ 21,800	SHARP BF-68PRO	テレビフィルター	¥ 19,800➡¥ 14,800
アイテック TX-80	80MB HDD	¥108,000➡¥80,000	SHARP CZ-8PC5	80桁無転写プリンタ	¥ 94,800➡¥ 69,800	SHARP JX-220XB	イメージスキャナ	¥168,000➡¥134,400	SHARP CZ-68M1A	MIDIボード	¥ 26,800➡¥ 19,800
10データP10-68E1A	IMB増設RAM	¥ 25,000➡¥17,800	SHARP 10-735X	136桁インクジェットプリンタ	¥248,000➡¥168,000	SHAPP CZ-8NJ2	インテリジェントコントローラー	¥ 23,800➡¥ 18,800	アイレム X Stor40	HDD	¥118,000➡¥ 89,800
SHARPマルチワード	マルチワープロソフト	¥ 32,000➡¥24,000	ハル研 HGS-68	ファインスキャナー68	¥ 39,800➡¥ 29,800	ローランド MT-32	MIDI音源	¥ 64,000➡¥ 49,800	全国出張サポート	私共にてご購入いただいたX68000は全国出張サポートがうけられます。	
SHARP Compiter PRO-68K	Cコンハイラ	¥ 44,800➡¥33,600	ローランド CM-32L	MIDI音源	¥ 69,800➡¥ 54,400	SHARP CZ-8PK10	136桁ドットプリンター	¥ 97,800➡¥ 70,000			

★★★★★★★★★★ 特価は電話で応談 中古処分品大特価 ✆03-3987-7771 ★★★★★★★★★★

パソコン高く下取り買い取りマス!!

☎03-3987-7771 高額下取りで、上位機種、新品にシステムアップ!

NEC PC-9801DX2
¥183,000
DX2……¥318,000
定価合計¥[illegible]➡¥313,000

PC-9801DA2
TEL特価
PC-9801DA2……¥418,000
定価合計¥418,000➡¥275,000

PC-98DO+
¥168,000
PC-9800+……¥278,000
定価合計¥278,000➡¥168,000

PC-386GE 5
¥193,000
PC-386GE5……¥298,000
定価合計¥298,000➡¥193,000

EPSON PC CLUB PC-286C STD
¥99,800
PC-CLUB PC-286CSTD……¥168,000
定価合計¥168,000➡¥ 99,800

PC-286VJ 5
¥160,000
PC-286VJ5……¥228,000
定価合計¥228,000➡¥160,000

EPSON PC-386 NOTE AE1
¥158,000
PC-38GNOTEAE1……¥238,000
定価合計➡238,000➡¥158,000

PC-9801CS2
¥278,000
PC-9801CS2……¥278,000
定価合計¥[illegible]➡¥278,000

EPSON PC-386P2
¥188,000
PC-386P……¥268,000
定価合計¥268,000➡¥188,000

PC-9801 NC
¥440,000
PC-9801NC……¥598,000
定価合計¥598,000➡¥440,000

XC-1498CⅡ
¥45,500
XC-1498Ⅱ
(ドットピッチ0.28、チルト付ディスプレー)¥ 45,500
定価合計¥107,000➡¥45,500

PC-KD854N
¥39,800
PC-KD854N
(ドットピッチ0.39、チルト付ディスプレー)¥ 39,800
定価合計¥84,800➡¥39,800

PC-KD881
¥79,800
PC-KD881(ドットピッチ0.28、15インチ)¥118,000
定価合計¥118,000➡¥79,800

PC-TV354
¥69,800
PC-TV354
(ドットピッチ0.39、チューナー付)…¥110,000
定価合計¥110,000➡¥69,800

CR-4000
¥44,800
CR-4000
(ドットピッチ0.31、ノングレアディスプレ)¥ 44,800
定価合計¥[illegible]➡¥44,800

EPSON AP-900 PC
¥49,000
AP-900PC(A8ドット転写プリンター) ¥ 94,800
定価合計¥94,800➡¥49,000

NEC PC-9801 NS/E
¥184,000
PC-9801NSE……¥278,000
定価合計¥278,000➡¥184,000

CZ-653C 〔X68000本体〕
¥138,000
CZ-653C(X68000本体)…¥285,000
定価合計¥285,000➡¥138,000

CZ-634C 〔X68000本体〕
¥245,000
CZ-634C(X68000本体) ¥368,000
定価合計¥368,000➡¥245,000

CZ-652C 〔X68000本体〕
¥98,000
CZ-652C(X68000本体、キズ多少有) ¥298,000
定価合計¥298,000➡¥98,000

CZ-623C 〔X68000本体〕
¥228,000
CZ-623C(X68000本体) ¥498,000
定価合計¥498,000➡¥228,000

超お買得品 特選中古パソコン 詳しくは ✆03-3986-9991

★NEC
PC-8801FE……¥129,000➡¥150,000
PC-8801MC1……¥169,000➡¥ 45,000
PC-8801MC2……¥199,000➡¥ 58,000
PC-88VA……¥298,000➡¥ 48,000
PC-8801FA……¥168,000➡¥ 30,000
PC-8801MA2……¥168,000➡¥ 39,800
PC-98DO……¥298,000➡¥178,000
PC-98DO+……¥278,000➡¥168,000
PC-9801XL2……¥980,000➡¥380,000
PC-9801VM21……¥398,000➡¥100,000
PC-9801VX21……¥433,000➡¥138,000
PC-9801RX21……¥338,000➡¥178,000
PC-9801RS21……¥398,000➡¥218,000
PC-9801UV11……¥265,000➡¥128,000
PC-9801DX2……¥318,000➡¥183,000
PC-9801DS2……¥358,000➡¥238,000
PC-9801DA2……¥448,000➡¥278,000
PU-9801UF……¥218,000➡¥139,000

上記商品は、クレジット・システム共に取り扱っております。
くわしくは、お電話にてお問い合せ下さい。

★EPSON
PC-286VF-STD……¥298,000➡¥129,000
PC-286VG-STD……¥268,000➡¥145,000
PC-386VR-STD……¥348,000➡¥175,000
PC-386M-STD……¥328,000➡¥180,000
PC-386GE5……¥298,000➡¥193,000
PC-386GS5……¥398,000➡¥278,000

★ノート型
PC-9801N……¥248,000➡¥118,000
PC-9801NV……¥248,000➡¥148,000
PC-9801NS……¥298,000➡¥168,000
PC-9801NS/E……¥278,000➡¥188,000
PC-286NoteF……¥198,000➡¥ 90,000
PC-286Book……¥258,000➡¥139,000
PC-386NoteA……¥268,000➡¥158,000
PC-368NoteW……¥278,000➡¥198,000
FM-R50NB1……¥238,000➡¥168,000

★周辺 スキャナ
GT-1000……¥ 79,800➡¥ 45,000
GT-6000……¥178,000➡¥128,000

★モニター
PC-KD854N……¥ 84,800➡¥ 37,000
PC-KD863S……¥138,000➡¥ 45,000
PC-KD881……¥118,000➡¥ 68,000
PC-KD882……¥ 89,800➡¥ 53,000
CR-4000……¥ 94,800➡¥ 40,000
CU-14FD……¥ 74,800➡¥338,000
CU-14KD……¥ 89,800➡¥ 44,000
XC-1498CⅡ……¥107,000➡¥ 44,000
AN-8TU……¥ 33,100➡¥ 22,000
400ラインデジタルモニター……¥16,000から
400ラインアナログモニター……¥32,000から
PC-TVシリーズ……¥48,000から

★プリンター
PC-PR101TL3……¥ 19,800➡¥ 25,000
PC-PR150T……¥ 64,800➡¥ 38,000
PC-PR150N……¥ 69,800➡¥ 43,000
AP-550PC……¥ 69,800➡¥ 30,000
AP-600PC……¥ 69,800➡¥ 39,800
AP-900PC……¥ 94,800➡¥ 52,000
PC-PR201B……¥ 99,000➡¥ 45,000
PC-PR201X……¥278,000➡¥ 60,000
VP-1350PC……¥ 96,800➡¥ 54,000
VP-2550PC……¥168,000➡¥ 72,000
VP-2600PC……¥145,000➡¥ 81,000

★MIDI
ミュウジ郎……¥158,000➡¥105,000
MT-32……¥ 64,000➡¥ 45,000
CM-64……¥129,000➡¥ 78,000

★モデム
MD-1200AⅢ……¥ 24,800➡¥ 14,800
MD24FP5Ⅱ……¥ 42,800➡¥ 21,000
MD24FB5……¥ 39,800➡¥ 27,500

★富士通
FM-NEW7……¥ 99,800➡¥ 19,800
FM-77AV1……¥128,000➡¥ 39,800
FM-77AV2……¥158,000➡¥ 59,800
FM-TOWNS 2……¥398,000➡¥123,000
FM-TOWNS 2F……¥378,000➡¥140,000
FM-TOWNS 2H……¥548,000➡¥198,000
FM-TOWNS 20F……¥323,000➡¥169,000
FM-TOWNS 40H……¥473,000➡¥268,000

★モニター
FMT-DP531……¥ 89,800➡¥ 56,000
FMT-DP533……¥ 69,800➡¥ 47,000

★キーボード
FMT-KB101……¥ 20,000➡¥ 13,000
FMT-KB105……¥ 30,000➡¥ 21,000

★プリンター
FM-PR204B……¥ 80,000➡¥ 39,800
FM-PR40T……¥127,500➡¥ 92,000

★SHARP
CZ-600C……¥369,000➡¥138,000
CZ-652C……¥298,000➡¥158,000
CZ-603C……¥338,000➡¥188,000
CZ-653C……¥285,000➡¥168,000
CZ-604C-TN……¥348,000➡¥198,000
CZ-623C-TN……¥498,000➡¥268,000
CZ-634C-TN……¥368,000➡¥258,000

★モニター
CZ-602D……¥ 99,800➡¥ 59,800
CZ-605D……¥115,000➡¥ 69,800
CZ-606D……¥ 79,800➡¥ 55,800
CZ-607D……¥ 99,800➡¥ 73,000
CZ-613D……¥138,000➡¥ 80,000

★プリンター
CZ-8PC4……¥ 99,800➡¥ 42,000
CZ-8PC5……¥ 99,800➡¥ 60,000

AOYAMA フレッシャーズセール開催中!! 全品特価にて大提供!!

AOYAMA (WORLD IN)
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

FUJITSU **FM TOWNS**

FM TOWNS万全のサポート
FM-Townsは万一故障があった場合でも、全国どこでも出張サービスが受けられます。



FM-TOWNSⅡUX20
- FM-TOWNSⅡUX20(10インチカラーCRT付2FD) ¥288,000
- FMT-KB101A(新キーボード) ……¥ 10,000

定価合計¥298,000➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

FM-TOWNSⅡUX20
- FM-TOWNSⅡUX20(10インチカラーCRT付2FD) ¥288,000
- FMT-KB101A(新キーボード) ……¥ 10,000
- BJ-10V……………………¥ 69,800
- PB-02(プリントボーイII)…………¥ 29,800
- プリンターケーブル……………¥ 4,800

定価合計¥402,400➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

FM-TOWNS II UX20
- FM-TOWNS II UX20(10インチカラーCRT付2FD)…¥288,000
- FMT-KB101A(新キーボード)……¥ 10,000
- FMT-416(TVチューナーカード)…¥ 38,800

定価合計¥336,800➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

FM-TOWNSⅡCX20
- FM-TOWNSⅡCX20(2M本体新システム付) ¥333,000
- FMT-DP535……………………¥ 89,800
- FMT-KB107……………………¥ 30,000

定価合計¥452,800➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

FM-TOWNS II CX20
- FM-TOWNS II CX20(10インチカラーCRT付2FD) ¥333,000
- FMT-DP535(.3814インチカラーCRT)…¥ 89,800
- FMT-KB107(10キー付キーボード…¥ 30,000
- FMT-403(MIDI音源カード)………¥ 72,800
- FMT-SP101(アンプ付スピーカー)¥ 29,800

定価合計¥518,000➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

FM-TOWNSⅡCX40
- FM-TOWNSⅡCX40(40MHDD付本体) ¥433,000
- FMT-DP535(.38 14インチカラーCRT)…¥ 89,800
- FMT-KB107(10キー付キーボード)…¥ 30,000

定価合計¥522,000➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

FM-TOWNSⅡCX40
- FM-TOWNSⅡCX40(40MHDD付本体) ¥433,000
- FMT-DP535(.38 14インチカラーCRT)…¥ 89,800
- FMT-KB107(10キー付キーボード)…¥ 30,000
- PR-35T(24ドットシリアル)…………¥ 98,000
- プリンターケーブル……………¥ 6,000

定価合計¥656,800➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

FM-TOWNSⅡCX100
- FM-TOWNSⅡCX100(100MBHDD付本体) ¥533,000
- FMT-DP535(.38 14インチカラーCRT)…¥ 89,800
- FMT-KB107(10キー付キーボード)…¥ 30,000

定価合計¥652,800➡現金特価
クレジットは、お電話にて御問い合わせください。

富士通 電脳最前線'92 ハイパーステーション in AOYAMA

FM TOWNS 20F
- FM-TOWNS 20F(M本体システム付)…¥323,000
- FMT-DP533(.38 14インチカラーCRT)…¥ 69,800
- FMT-KB105(JIS10キー付キーボード)…¥ 30,000

箱なし荷くずれ品

定価合計¥422,800➡¥238,000

FM TOWNS 20F
- FM-TOWNS20F(2M本体システム付)… ¥323,000
- FMT-DP533(.38 14インチカラーCRT)…¥ 69,800
- FMT-KB101A(新キーボード) ¥ 10,000
- MD24FP5V(240b MNP6 KPA)………¥ 36,800
- Habittal Y2 1(通信用ソフト) ¥ 6,800

定価合計¥446,400➡¥260,000

FM TOWNS 40H
- FM-TOWNS40H(40MBHDD付本体)…… ¥473,000
- FMT-DP533(.38 14インチカラーCRT)…¥ 69,800
- FMT-KB101A(新キーボード) ¥ 10,000

定価合計¥552,800➡¥298,000

FM TOWNS 80H
- FM-TOWNS80H(80MBHDD付本体)… ¥623,000
- FMT-DP533(.38 14インチカラーCRT)…¥ 69,800
- FMT-KB101A(新キーボード) ¥ 10,000

定価合計¥702,800➡¥348,000

FM TOWNSのことならなんでもご相談下さい。メンテナンスから価格まで他店と比較していただいて結構。FM TOWNSはAOYAMAでおまかせ下さい。

FM-TOWNS ソフト&周辺機器

※プリンターは合せてカットシートフィーダもお買い上げたいたきますとより便利に御利用いただけます。

八戸 PB-02	プリントボーイII	¥29,800➡¥21,800	FUJITSU FMT-411	ビデオカード	¥35,000➡¥26,000	SD-05R 5'増設FDD	5インチ増設ドライブ	¥ 60,000➡¥46,800	XE-1ST2	スタンダードジョイスティック	¥ 5,900➡¥ 4,800
HM-V01T	Hyper Memory1MB	¥14,800➡現金特価	FUJITSU FMT-412	ビデオカード2	¥40,000➡¥29,800	FUJITSU FMSC-6111G	カラーイメージスキャナ	¥178,000➡現金特価	FMT-416	チューナーカード	¥ 38,800➡現金特価
HM-V02T	Hyper Memory2MB	¥24,800➡現金特価	FUJITSU FM-PR204B	80桁24ドット無転写プリンター	¥80,000➡¥48,000	MC-P12T	MIDIカード	¥ 19,800➡現金特価	FMT-403	MIDI音源カード	¥ 78,000➡現金特価
FUJITSU FMT-TU101	チューナーユニット	¥ 9,800➡¥29,800	HD-J040	Mocking Bird 40MB	¥ 99,000➡現金特価	FUJITSU FM-PR353G2	135桁24ドットプリンター	¥96,000➡¥73,500	FMT-HD0401	40MB 内蔵HD	¥110,000➡現金特価
FUJITSU FMT-SP101	スピーカーユニット	¥29,800➡¥22,800	HD-J100	Mocking Bird 100MB	¥128,000➡現金特価	メルコXMT-2000	2M増設ラム	¥ 28,000➡¥ 19,800	FMT-HD1001	100MB 内蔵HD	¥220,000➡現金特価

★★★★★★★★★★ FM TOWNS 中古処分品特価セール ★★★★★★★★★★

FUJITSU FM TOWNS 1S + 1MB
¥73,000
定価合計¥352,800➡¥ 73,000

FUJITSU FM TOWNS 2F
¥88,000
FM-TOWNS2(システム付)…¥398,000
定価合計¥398,000➡¥88,000

FUJITSU FM TOWNS 2H
¥148,000
安価合計¥548,000➡¥148,000

FUJITSU FM TOWNS 20F
¥158,000
FM-TOWNS20F……………¥323,000
定価合計¥323,000➡¥158,000

FUJITSU FM TOWNS 40H
¥248,000
FM-TOWNS40H……………¥473,000
定価合計¥473,000➡¥248,000

FUJITSU FM TOWNS 80H
¥298,000
FM-TOWNS80H……………¥623,000
定価合計¥623,000➡¥298,000

FUJITSU FM TOWNS II UX20
現金特価
定価合計¥288,000➡現金特価

FUJITSU FM TOWNS DP531
¥49,800
定価合計¥89,800➡¥49,800

FUJITSU FM TOWNS DP533
¥39,800
定価合計¥69,800➡¥39,800

FM-PR204B
¥32,000
定価合計¥80,000➡¥32,000

PR-40T
¥68,000
定価合計¥120,000➡¥68,000

PB-01
(プリントボーイ)
¥9,800
定価合計¥24,800➡¥ 9,800

FUJITSU FM TOWNS TV101
¥27,100
FMT-TU101(システムチューナー) ¥ 39,800
定価合計¥39,800➡~~¥30,600~~

FUJITSU FM TOWNS SP101
¥20,000
FMT-SP101(ステレオスピーカー) ¥ 29,800
定価合計¥29,800➡~~¥20,000~~

ご注文はご来店でもお電話でも…実績のメンテナンス/完全バックアップシステム

電話受付 ■月曜日～金曜日 10:30～20:30 ■土・日曜日・祭日 10:30～19:00

クレジット

業界一番のスーパークレジットで。

ご都合に合せて自由にお支払い回数、金額を設定できます。手続きはとても簡単、そしてスピーディー。もちろん手数料は超低金利。お支払いも月々1,000円からとますますお得に使いやすくなったアオヤマのクレジットです。

学生の味方、キャンパスクレジットがますますワイドに。

キャンパスクレジットのワクがグーンと拡がりました。最高50万円までのお買物ができ、手続きもその場で即OK。お支払いも月々1,000円からととっても嬉しいアオヤマは皆さんを応援します。

お支払いはナント!84回まで。

お支払いは少なく、ゆっくりと。ワールドインアオヤマなら最長84回まで自由にセッティング。ボーナス額を増やしたり減らしたりはもちろん、ボーナス一括や二括払いもOK。

ゆうゆうお支払いは8ヶ月先から。

欲しい機種は今すぐ欲しい、だけど以前のローンが残ってるし……。就職してから始めたい……何んて方にお勧め。8ヶ月先までならいつから始めてもOKです。これならとっても安心ですね。

サポート

万一のときも完全バックアップ。

万一の初期不良があった場合でも当社では万全の体製でお客様をフォロー致します。通常の初期不良ワクを大きく拡げ、最長1ヶ月間まで新品との交換を致しております。

また一週間以内の不良の場合は、こちらからお荷物をひきとりに伺います

※ソフト及び中古商品に関しましては1ヶ月サービスの対象外とさせて頂きます

グーンとお得な下取りシステム。

今お持ちの機種を高額下取り。わずかな予算でシステムアップ。差額はクレジットでもOKです。

ショップ

全店統一のサービス/見て、触れて、納得。

ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスのひとつと思っております。ズラリ勢揃いしたハード&ソフトの中から、ご自身の目でじっくりとお選び下さい。

BEST SHOPS BEST SERVISE。

私共では、お客様の過去のデータ、その日の在庫量、価格など全てのデータが完全管理。だから、アフターサポートも電話一本で。

サービス&ポリシー

グーンとお得な下取りシステム。

電話でのご注文の場合

03-3987-7771

お電話番号はおかけ間違いのないようにお願いします。

北海道受注センター 011-251-6771
九州受注センター 092-716-7771

お好きな時間にお電話を!

クレジットカードもOK!

クレジットカードをお持ちの方お支払は1回払いです。お申し込みの際、①カード名②会員No.③有効期限をご連絡下さい。

カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい

お客様相談室

03-3987-7795

すでにご注文いただいているお届け時間(時期)やメンテナンス、その他のお問い合せは上記へお電話下さい。

ファクシミリでご利用の場合

03-3985-5221

●ご注文方法(黒色のボールペン、またはサインペンでご記入下さい。)
①電話番号・住所・氏名又はお客様番号、お支払い方法をご記入下さい

●銀行振込みの場合

取引銀行	住友銀行 池袋支店
口座番号	普通 1065392
口座名	株式会社 ワールドイン アオヤマ

返品・交換についてのお問い合わせは お客様相談室 03-3987-7795

上記商品は、クレジット・システム共に取り扱っております。くわしくは、お電話にてお問い合せ下さい。

ワールド イン アオヤマには、TOWNS専門スタッフが常時待機。購入のアドバイスから新作ソフト情報まで、購入後のサービスが全く違います。

★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。

FM-TOWNS全国出張サポート

私共にて購入いただきましたFM-TOWNSはどこでも出張サポートが受けられます。富士通FM-SHOP会加入のプロショップです。

新版BASIC基礎講座の目をみはる人気ぶり

即実戦的・名刺型カードから声が出る ゼロからでもだいじょうぶ





今では誰でもが当り前に使えるコピーやファックスにしても最初は、なかなか触りづらかったもの。ましてコンピューターとなるとできれば触れたくないのが人情だ。しかし新人類から中・高年まで、今やコンピューターは避けて通れぬ道となってきた。だが、心配無用。「本で勉強するよりグンとわかりやすい」「会社で使っている98シリーズが自由自在に使いこなせるようになった」「これでパソコンはチットも恐くない」と人気を博しているオーディオカード方式の『新版BASIC基礎講座』がある。OA時代に乗り遅れないためにも格好の学習システムなのだ。いま注目の『新版BASIC基礎講座』とは……

“パソコン音痴”は通用しない

パソコンは、基本的なキー操作を覚え、簡易ソフトを利用すれば、小学生でも数学が解けるし、理科のグラフも作れるのだから誰でもすぐ使えるようになる。しかしこの簡易ソフトは、言ってみれば日常の挨拶に使う決まり文句のようなもので、それ以上のオリジナリティを要求されるものには役に立たない。

顧客管理、販売管理、給与計算など、いわゆるアプリケーション（適用業務）として本格的に活用するには、BASICと呼ばれるプログラム言語をマスターする必要があるわけだ。

ここでほとんどの人が「BASICがわからなければ、パソコンとビジネスに直結した会話ができないし、プログラムも組めない。しかしBASICそのものをマスターするのが大変で……」とサジを投げるのだ。

ところがここ二～三年「BASICはやさしい」という声が起こり、とことんパソコンとつきあってやろうと意気込む人が急増してきているのだ。

そのきっかけとなったのがパナ教育システムの『BASIC基礎講座』と呼ばれる、初心者専用の親切なパソコン講座だ。

この講座が今回、これまでの受

講生の意見や希望を盛り込んで、更に分かりやすく改訂され、『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』として、再デビューした。

さっそく、この改訂版に取り組んだ、悩める初心者に感想を聞いてみた。「これまで、本を読むと余計に分からなくなってしまったが、この講座の親切、ていねいさは抜群で、なんだこんな簡単なことだったのかと驚いている」

（村松誠二君・21歳）

「一日に少しずつで良いので、飽きないし確実に覚えられる」

（増田憲子さん・27歳）

「ワープロとしてしか使っていなかったけれど、ＢＡＳＩＣが分かり始めたので、９８の利用価値が上がってくると思う」

（水上良造さん・32歳）

「４冊も入門書を読んだけれど、全くわからなかった。その点この講座は、私たち初心者の気持ちをよく理解している。オジサン族にも使えそうだ」

（木下繁さん・44歳）

これらの声を聞いていると、どうやら眠っているパソコンを、活用することが可能になりそうだ。

98を自由自在に使いこなせ

では『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』が何故そんなに理解しやすいのかという点を探ってみると……

最大の秘密は、目と耳とによって繰り返し学習ができることと、大切なポイントが確実に分かるように親切ていねいな編集がなされていることだ。手のひらにおさまるミニプレーヤと、名刺大のカードが主な教材だが、このカードをプレーヤに差し込むと70秒間にわたって講師の解説が流れるシステムになっている。これは、カードの裏にマイクロレコードが貼付してあるからだ。また、カードの表には、解説の内容が要約して印刷されているので、それを読みながら解説に耳を傾けることができる。つまり、いつでもどこでも、視聴覚による学習が可能という画期的システムなのだ。カードは、入門編が90枚、応用編が160枚と、しめて250枚のカードがそろっている。

しかも250枚のカードには98シリーズを使いこなすのに最適の内容がズラリ。したがって『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』をマスターすれば、ＮＥＣ９８シリーズが自由自在に使いこなせるというわけ。

「会社でいま使っている、９８シリーズで勉強できるし、そのまますぐ仕事にも役立つのでとても助かっています」

と喜ぶのは、商社に勤務する溝田文男さん（36歳）。

「それに１枚、１ポイントが70秒で学習できるのも魅力」で昼休みや通勤の途中、それに寝る前など、ちょっとしたフリータイムに気軽に学習できるのがいいとご満悦。

段階的カリキュラムが成功の秘訣

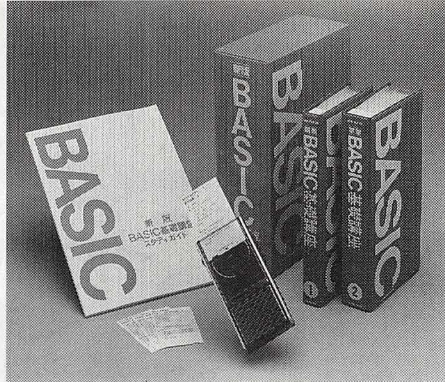
パソコンを仕事に生かすには最少の入力で最も有効な情報を出力することがポイント。それにはＢＡＳＩＣを活用することが肝心だ。

そのＢＡＳＩＣが新しい教材の開発によって、誰でもやさしくマスターすることができるようになったというわけだ。

仕事の流れを体系的にとらえて図式化できないと、役に立つプログラムは組めないが、この『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』なら、すぐれたプログラムづくりの方法が身に付くという。

このために、この講座では概略を把握することを目的とした「入門編」と、詳しく活用を学習する「応用編」の二部構成で、重要な命令語などは二段階にわたって学習するようになっている。

また、サブテキストには、仕事の流れを図式化するトレーニングを充分に行うことができる。



米国マイクロソニックス社・松下電器産業KK
特許商品独占販売

このように、やさしいものから難しいものに、ざっと全体を掴んでから細部へと、段階的カリキュラムが採用され、大きな効果を上げているのだ。『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』は、ＢＡＳＩＣに尻込みしていたビジネスマンや全くの初心者にとって魅力ある講座である。

今なら7日間(無料)試用できる

『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』の価格は、一括払だと49,800円(税別)。分割払は、月々わずか3,700円×14回。初回5,033円の計15回（税込）でスタートできる。

■ハガキでのお申込みは、

①「BASIC」028　②郵便番号・住所(フリガナ)　③氏名(フリガナ)・年令・捺印④18才未満の方は保護者氏名(フリガナ)・捺印⑤電話番号(市外局番も)⑥一括払いか分割払いかの別――以上を明記の上、〒110

東京都台東区秋葉原６－３－２
パナ教育システム
「BASIC基礎講座」028係へ。

■電話でのお申込みは、

☎東京03－3255－3381㈹
（日曜・祭日も24時間受付可）

■FAXでのお申込みは、

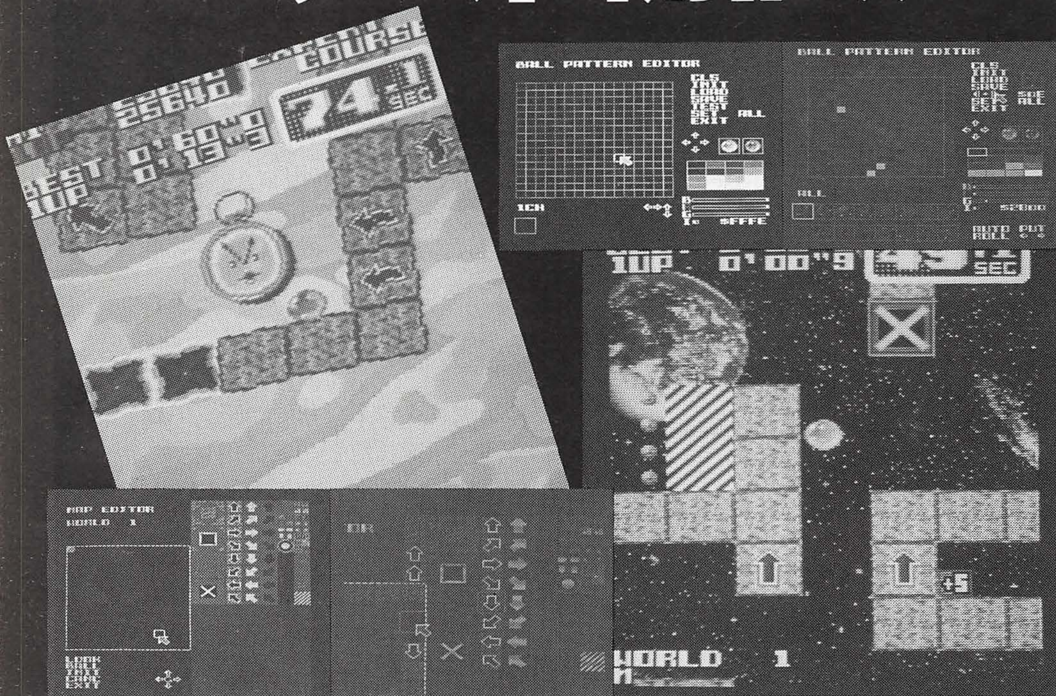
☎東京03－3255－9195

お申込みをうけてから10日以内に（送料当社負担）お届けします。教材到着後７日以内なら返送できます(返送料のみ負担)。

※社内研修としてまとめてご利用の場合はご相談ください。

提供 **パナ教育システム**

X68000版『キャメルトライ』マップ&ボール・エディット・コンテスト開催!!



キミの作ったボール&マップを待っている!

Written by やんま

キミの自信作を送ってほしい

アーケード版そのままの回転を再現，ゲーム性まで余すことなく移植した電波マイコンソフトのX68000版『キャメルトライ』。発売以来大好評で，マイコンソフトのほうには続々と絶賛のおハガキが届いています。

そんなハガキの数々を見ていると目につくのが「マップやボールを作るのが楽しくて夜も眠れない」というエディット・モードを楽しんでいる人が多いこと。そうです，X68000版『キャメルトライ』にはアーケード版にはない，オリジナルの機能として，マップやボールを自分でエディットして，それで遊んじゃうことのできる機能がついているのでした。これはまさにパソコン版ならではのなせる技。こんな機能をほっといちゃ，損，損，ってわけで，決定しました。

『X68000版キャメルトライ，マップ&ボール・エディット・コンテスト』を開催します！

せっかくこんなおもしろいマップ（ボール）ができたのに，自分だけで楽しんでいたのではもったいない。でも発表するチャンスがないなあ，なんて苦汁を飲んでいたそこのキミ。いよいよチャンスの時がやってきたのです。この機会を逃さないよう，下記の注意事項をしっかりと読んで，キミの自信作を応募してほしい。もちろん，これを読んで今から作ってみようかな，なんて思ってる人も大歓迎だから，ぜひ参加してみてね。

キミの作ったマップ&ボールが発売されるかも？

このコンテスト開催にあたり，関連各社から豪華賞品を出していただけることとなりました。もし，キミの作った作品が入選したら，これらの豪華賞品がもらえるかもしれないぞ。

賞品

SHARP
　電子手帳PA-T1　1台
　X68000シースルークロック　1台
TAITO
　ゲームミュージックCD
　「キャメルトライ／カダッシュ」　5枚
電波新聞社
　XE-1ST2　3台(予定)

その他，チノン製のカメラ２台，業務用カラー・フロッピーディスク10枚組×５セット，ヘッドホンを予定。

そして，それだけじゃない！　電波マイコンソフトでは，このコンテストで募集したおもしろいマップやボールを集めて製品化しようか，という声もでているらしい。

もしかしたら，キミの作った作品が発売され，全国のみんなにプレイしてもらえるかもしれないんだ。こんなチャンスはそうあるものじゃないよ。だから，「このボールはみんなに見てもらいたい」，「俺が作ったマップは日本一だ」なんて自信のある人はふるって参加してほしい！　キミの作品を待ってるぞ！

主催

マイコンBASICマガジン

締め切り

平成４年４月30日

結果及び賞発表

マイコンBASICマガジン８月号

審査員

電波マイコンソフト
タイトー
シャープ
マイコンBASICマガジン編集部
山下　章
やんま&ベーマガライターズ

応募要項

５インチのフロッピーディスクに作品をセーブし，応募してください。フロッピーディスクには名前を記入したシールを張るように。

そして，作った面，ボールごとにタイトルとセールス・ポイント，あなたの住所，氏名，年令を別紙に記入し同封してください。この紙がない場合は無効となってしまう場合があります。

作品は１人何点でもかまいませんが，オリジナルで未発表のものに限ります。パソコン通信などで発表したものや，他のゲームのキャラクター，アニメ・漫画のキャラクターなどを使用したものは不可です。ご注意ください。

なお，応募作品はお返しいたしません。あらかじめご了承ください。

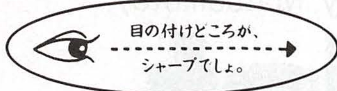
〈マップを作る時の注意〉
●必ずクリアできるようにすること（すりぬけの使用は不可）。
●エディットにあるパーツはどのパーツを使ってもかまいません。

〈ボールを作る時の注意〉
●ボールを作る場合，１キャラだけ描いて機械的に回す方法と，16キャラすべて描く方法の２とおりがありますが，どちらの方法を用いてもかまいません。

宛先

〒141東京都品川区東五反田1-11-15
マイコンBASICマガジン編集部
『キャメルトライ』マップ&ボールコンテスト係

SHARP



X68000 COMPACT デビュー! 新製品発表会



シャープ 見・体・験フェア

お近くの会場で、夢に触れてください。

●中部地区

3/15(日) 10:00〜17:00

会場/シャープ名古屋ビル7Fホール TEL.052-323-5111
名古屋市中川区山王3-5-5
主催・問い合わせ先/
シャープエレクトロニクス販売㈱中部統轄営業部
パソコン担当 TEL.052-323-5111㈹



●北陸地区

3/14(土) 10:00〜19:00
3/15(日) 10:00〜19:00

会場/マイコンビル無線パーツ㈱富山店
富山市掛尾町297-1 TEL.0764-21-6822
J&P富山店 富山市掛尾町300 TEL.0764-22-5033
問い合わせ先/
シャープエレクトロニクス販売㈱富山支店
パソコン担当 TEL.0764-51-8131



●北関東地区

3/14(土) 10:00〜19:00
3/15(日) 10:00〜19:00

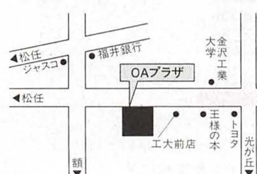
会場/㈱パソコンランド21 伊勢崎店 TEL.0270-21-3121
伊勢崎市八幡町30-6
主催・問い合わせ先/
㈱パソコンランド21 伊勢崎店 伊勢崎市八幡町30-6
TEL.0270-21-3121



●北陸地区

3/21(土) 10:00〜19:00
3/22(日) 10:00〜19:00

会場/サンミュージック㈱OAプラザ TEL.0762-48-6131
石川郡野々市町扇ヶ丘97
主催・問い合わせ先/
サンミュージック㈱OAプラザ TEL.0762-48-6131
石川郡野々市町扇ヶ丘97



●北陸地区

3/21(土) 10:00〜19:00
3/22(日) 10:00〜19:00

会場/タケベ無線㈱TOWNS TEL.0778-22-9595
武生市小松2-6-9
主催・問い合わせ先/
タケベ無線㈱TOWNS TEL.0778-22-9595
武生市小松2-6-9



●北関東地区

3/21(土) 14:00〜19:00
3/22(日) 10:00〜17:00

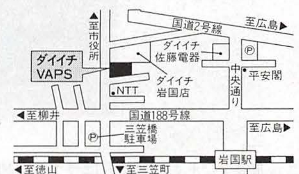
会場/護国会館 鶴の間 TEL.0286-22-3180
宇都宮市陽西町1-37
主催・問い合わせ先/
シャープエレクトロニクス販売㈱ 北関東統轄営業部
パソコン担当 TEL.0286-35-1151㈹



●中国地区

3/20(金)〜3/22(日) 10:00〜18:00

会場/㈱ダイイチVAPS TEL.0827-21-2111
岩国市麻里布町6-6-8
主催・問い合わせ先/
㈱ダイイチ岩国店 TEL.0827-21-2111
岩国市麻里布町6-6-8

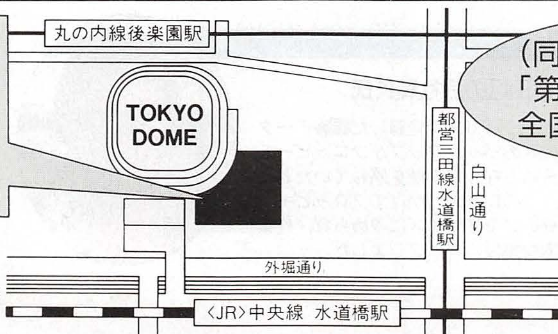


●首都圏地区

4/12(日) 10:00〜17:30

会場/プリズムホール
TEL.03-3817-6222
東京都文京区後楽1-3-61

主催・問い合わせ先/
シャープエレクトロニクス販売㈱
首都圏統轄営業部 パソコン担当
TEL.03-3626-8858



(同時開催)夢、創ります。
「第1回全日本X68000芸術祭」
全国大会

主催・問い合わせ先/
シャープ㈱電子機器事業本部
システム機器営業部
TEL.06-621-1221㈹

●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表) シャープ株式会社

一人でも多くの方に活用してもらいたい……。(Diet制作者：Teddy Matsumoto)

PC-9801シリーズ用 高速ファイル圧縮ソフト『Diet』

3,800円(メディア：5/3.5インチ2HD FDD)

私もこんなに痩せられた！感謝の電子Eメールが作者に殺到!!

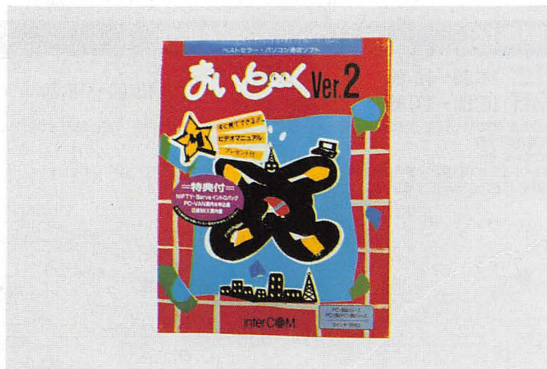


やった!! 通信ソフトをダイエットしたら，98noteにいきなり98KB(キロバイト)の空きエリアが出現したゾ！

Dietの特徴のひとつは実行型ファイルと呼ばれるアプリケーションソフトの中枢部分を圧縮して，ファイルサイズを小さくすることです。Dietでは実行型ファイルを圧縮しても，見かけ上はなんら変わることなく使えます。魔法みたいな話ですが，実際，実行型ファイルを一度Dietした後，そのファイルがDietしてあるかどうかも忘れてしまうほどです。

■通信ソフトのCCT-98IIの実行型ファイルCCT.EXEは約216キロバイトですが，このプログラムをDietすれば約121キロバイトになります。ファイルサイズにして44%，95キロバイトの減少で，使用に際しては今までとなんら変わらない使用感が得られます。つまり，CCT.EXEをDietするだけで，ディスクにいきなり95キロバイトの空きエリアを出現させられるのです。

■まいと～くVer.2もDietすれば，2HDタイプのフロッピーディスク1枚にまいと～くの全ファイルとATOK7.DICなどの漢字変換用の辞書を入れてもまだ余裕があります。まいと～くVer.2の実行用フロッピーディスクに含まれるファイルは全部で約600Kバイト。1枚のフロッピーディスクに，さらに漢字変換用の辞書を入れようとすると，ギリギリかモノによっては入りきらない辞書もあります。ところがこれらをDietすると約340Kバイトに圧縮されます(常駐モードの場合)，Dietすることで余った260Kバイトをうまく使えば辞書も余裕で入りますし，ちょっとしたツール・プログラムをRAMディスクに入れておくこともできるようになります。



通信ソフトもDietすればラクラク持ち運び



ロータス1-2-3もDietすればデータとシステムが1枚に！

ユーザーの声

千代田区の会社員K氏

Let'sアイリスで登録した顧客データベースのバックアップがフロッピー5枚分にもなって不便を感じていたところ，このDietのおかげでフロッピー1枚分のメモリサイズに収められ，作業能率が格段にアップしました。





※『Diet』はTeddy Matsumoto氏が制作し，フリーウエア・ソフトとしてパソコン通信等を通じて配布され，特にハイエンド・ユーザーに定評のある，高速ファイル圧縮ソフトです。本商品は，通信等，本ソフトを入手する環境にないユーザーに対して頒布することを目的に企画されたもので，操作方法等の解説書の他，ソフト自体に，初心者，ユーザーでも，手持ちのソフトに簡単に組み込める手順をプログラムしてあります。
※本ソフトを使用してデータやアプリケーションソフトに不具合が生じても，作者及び当社は，その責を負いません。重要なデータやソフトはバックアップを取ってお使いください。

感謝その2

えっ！ フロッピー5枚分のデータが，たった1枚のフロッピーに入るって?!

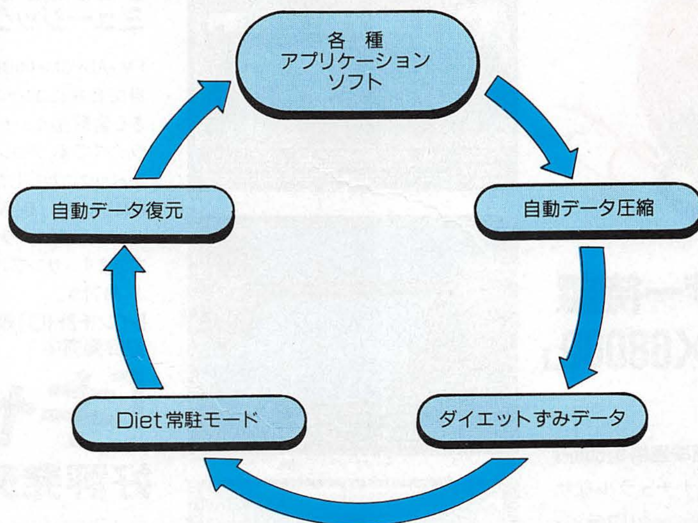
Dietでは常駐モードという機能をうまく使うことによって，データも圧縮できます。データベースやワープロなどでは，プログラム自体よりもデータファイルの方が大きくなることが多いようです。このような場合，Dietでプログラムを圧縮するだけではなく，データをDietしておき,常駐モードで使用すればより効果的です。

■データベースのデータは大きなものでは数Mバイトにもなります。Dietすることで5割から8割はファイルサイズが減少しますから,それだけDietの効果も大きいわけです。データをDietして使う場合は,常駐モードと言って，常にデータの出入りを監視していてDiet済みのファイルがくると自動的に復元するような機能で使うことにより,使用者はDietの存在を意識することなくデータベースが使えるわけです。

■一太郎DashにもDiet。一太郎Dashの場合プログラム自体がオーバーレイという特殊な方法を使っているため実行型ファイルとしてはDietできません。Dietには常駐モードを使ってオーバーレイをDietする機能もあるのですが,一太郎Dashはかなり頻繁にディスクをアクセスするために，いちいち圧縮と復元をせねばならず，時間がかかりすぎてしまいます。そこで一太郎Dashではプログラムの圧縮は諦めて，文書ファイルの圧縮のほうに焦点を絞った方が賢明のようです。

常駐モードで簡単ダイエット

本書に付属しているDietプログラムの画面に表示されたアプリケーション・ソフトは，画面の指示に従って作業するとDietを常駐させてしまえます。ワープロ文書や表計算・データベースなどのデータは自動的にダイエットされて記録されます。しかも常駐モードのDietは，アプリケーション・ソフトからのデータ保存，データ読込み命令があれば影もなく現れて，データの圧縮・復元を行ないますので，ユーザーはDietソフトの存在を意識せずに各種アプリケーション・ソフトを使うことができます。



発売元：電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(3445)8201(ダイヤルイン)

マイコンソフト情報

マイコンソフト のソフトウェア

温故知新。楽しさの再発見も前進への大きな礎です。ゲーム史を語るとき，避けては通れない名作たちをパソコンの上に再現しました。

for X68000 5インチ2HD 名作ソフトが勢ぞろい

ゼビウス ©NAMCO 標準価格6,800円

これ無くしてゲームの歴史は語れない。もはや伝説と化した縦スクロール・シューティングの金字塔。スーパーモードとノーマルモードが入った完全移植。縦スクロール・シューティング

スペースハリアー ©SEGA 標準価格6,800円

〝Welcome to the fantasy zone.!!〟敵の猛攻を華麗にかわし，連射で撃ちまくる。ゲームセンターにセンセーションを巻き起こした壮快3Dシューティング！

源平討魔伝 ©NAMCO 標準価格7,800円

歴史を裏側から描く(？)平家復讐絵巻。迫力のBIGモードなど三つの画面モードを持つ変化に富んだゲーム展開。魑魅魍魎が蠢く鎌倉時代に平景清の雄叫びが轟く！純日本風活動剣劇映像遊技

ドラゴンスピリット ©NAMCO 標準価格8,800円

連れ去られた姫を救うため，ブルードラゴンが飛翔する。美しい画面と洗練されたBGMが織りなす世界は，圧倒的なゲーム性を秘めてプレイヤーを引き込む。縦スクロール・シューティング。

ボスコニアン ©NAMCO 標準価格6,800円

宇宙に浮かぶ敵基地を破壊せよ。細かい演出と緊迫感あふれるゲーム展開で好評を博した8方向スクロール・シューティングの名作。若干のアレンジを加えて楽しさを増加。好評のBGMは必聴の価値あり。

アフターバーナー ©SEGA 標準価格9,200円



敵の領空を強行突破，機密ディスクを届けよ！迫力の3Dシューティング。XE-1AJ/AP対応。マウス操作のためのマット付き。

モトス ©NAMCO 標準価格7,800円



知る人ぞ知るアクションゲームの傑作。単純なルールに潜む多彩な攻略パターン。内蔵音源とMIDI音源のシンクロは聴き応え充分。

ファンタジーゾーン ©SEGA 標準価格7,800円



パステルカラーの不思議な世界。敵を倒してお金を集め，アイテムショップでお買物。一風変わったシューティング・ゲーム。

バブルボブル ©TAITO 標準価格7,200円



可愛いキャラクターと激ムズのアクション。かのMTJ氏自らの手によるアレンジ「サイバブルン」は，さらに超ムズカシイ！



ギャラガ'88 ©NAMCO 標準価格8,200円

2方向シューティングの名作「ギャラガ」がパワーアップして帰ってきた。復活したギャラガ軍団を撃退せよ！
多彩な敵キャラクターや美しいBGM，そしてBGMとキャラクターの動きがシンクロする〝Galactic Dancin'〟これら全てをX68000上に再現。なつかしのナムコキャラが乱舞するアレンジ・ダンシング・ステージは必見！



イース
X68000ユーザー待望の「イースforX68000」好評発売中

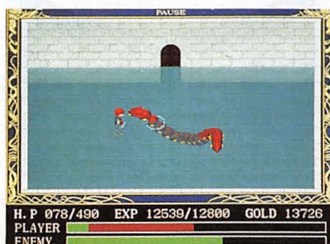
5インチ2HD 2枚組 標準価格9,600円

息をのむ美しいビジュアルのナチュラルなサウンド。冒険者夢みる少年アドル=クリスティンの限りない冒険が始まろうとしている。6冊のイースの書の謎がキミにせまる本格派RPGゲーム。





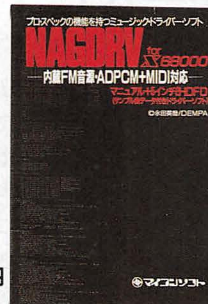




X68000用ミュージックドライバ「NAGDRV」

FM・ADPCM・MIDI音源を自由自在にコントロールできる常駐型ミュージックドライバです。プロレベルのスペックに対応した独自のMMLを持ち、高品位のミュージック・プログラミングができます。サンプルデータ14曲付き。

5インチ2HD1枚組2,800円
好評発売中



「キャメルトライ」

好評発売中！

チラつきゼロのスムーズな回転、一定時間内にボールをゴールまではこぶアクションゲーム。

©TAITO
マウス取付型パドル付
標準価格8,800円



周辺機器カタログ



アナログジョイパット
XE-1AP
標準価格13,800円(税別)

手のひらにぴたりフィットする斬新なフォルムに、抜群の操作感覚。サイバースティックXE-1AJのコンパクトタイプです。メガドライブにも対応。
(ソフト側がアナログ対応になっている必要があります)



3トリガースタンダードジョイスティック
XE-1ST2
標準価格5,900円(税別)

パソコン・セガ家庭用ゲーム機にマルチ対応したハイグレードジョイスティックです。ご好評をいただいた「XE-1ST」を改良し、操作性、耐久性を高めました。



連射ジョイスティック
XE-1PRO
標準価格(再生産)
9,500円(税別)

パソコン専用ジョイスティック。トリガースピードはソフトに最適の位置がセットできる様スライドボリュームになっています。ユーザーの立場に立った思想が光るジョイスティックです。



スーパーファミコン用ジョイスティック
XE-1SFC
INTELLIGENT JOYSTICK
標準価格13,200円
好評発売中

任天堂スーパーファミコン専用のジョイスティック。4ビットマイコン搭載により多くの機能をコンパクトにして液晶モニタで各設定が可能になりました。新開発アークボタンにより手になじみやすいトリガ配列にしました。



ファミコン用
ジョイスティック
アダプター
X-F1
標準価格1,800円

XE-1 PRO/XE-1 STなどをファミリーコンピューターに接続するためのアダプターです。スタート，セレクトボタンも装備。



ファミコン用
ジョイスティック
XE-1 FC PRO
標準価格8,900円

XE-1PROの機能はそのままに，スタート，セレクトをつけて，ファミコン専用のジョイスティックに仕上げました。



S端子
変換ユニット
XAV-1s
標準価格8,100円(税別)

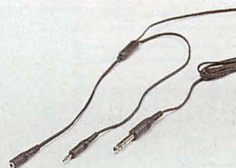
15kHzで立ち上がっているゲームなどを家庭用S端子にて大型モニターで見る事ができる変換ユニット。
(PC-88、FM-TOWNS、X68Kなどの15kHz対応のソフトウェアが対象となります。)



アナログRGBユニット
XMD-1 RGB
標準価格4,900円(税別)

いままでビデオ出力でしか見れなかったメガドライブの画面を、アナログRGBモニターで鮮明に見ることができるユニットです。21ピンRGBマルチ又は15ピンアナログRGBに対応。(アナログRGB時には15kHz対応のモニタが必要)

オーディオ・ミキシング・ケーブル
標準価格1,300円



X 68000のヘッドホン出力とMIDI楽器などの"PHONE"出力を合成してステレオ・ミニジャック1系統にまとめるケーブルです。

マウスマット
標準価格1,900円



積層構造で操作性と耐久性を追求，多くの不満を解消しました。高精度の使用にも耐えられるマウスマットです。

マックの映像が 大

▼21ピンRGB出力



大型画面を使ったプレゼンテーションやVTRの映像編集に威力を発揮します。

Macintoshのモニタ出力は，通常の400ラインのモニタより解像度が高く専用のモニタTVが必要ですが，このXMAC-1を利用することで，水平周波数15kHz，200ラインのモニタTVでMacintoshの映像を楽しむことができます。

サウンド出力へ（ステレオミニジャックケーブル付属）

モニタ出力へ（専用15ピンDサブケーブル付属）

21ピン アナログRGB出力
（200ラインモニタTVへ）

ビデオカード
選択スイッチ

御使用可能なモデル

APPLE社4.8、8.24などのビデオカードやその他264/SE30、264、8/24S、364などのビデオカードを装着したMacintosh SE/30、IIcx、IIci、IIfx、Quadraなど（IIsiはNubus Adapter Cardとビデオカードが必要）

ステレオサウンド出力、
ビデオ出力、
S映像出力
家庭用TV、VTRなどへ

ACアダプタ付属

MacintoshII
Video Card IN

Video Card Select
APL ⟷ Any

Anarog RGB
21Pin OUT

POWER

AUDIO L

AUDIO R

VIDEO

S

STEREO
SOUND IN

DC12V IN

XMAC-1
Macintosh RGB/S-Signal/Video Encoder Unit

※上記イラストは製品と一部異なる場合があります。

（アタリ仕様）

PCエンジンにパソコン用ジョイスティックが使える。

マイコンソフト

SELECTボタン
PCエンジン純正パッドのSELECTボタンと同じ機能

RUNボタン
PCエンジン純正パッドのRUNボタンと同じ機能

ジョイスティックポート
パソコン用アタリ仕様のポートです

PCエンジンのジョイスティックポートに入ります

「XHE-3」は、PCエンジン用ジョイパッド以外のパソコン用ジョイスティックを接続するためのアダプターです。アタリ仕様のパソコン用ジョイスティックであれば接続できます。また「XHE-3」には、デジタル/アナログ両方のジョイスティックが接続可能になっていますので、今まで発売されたPCエンジンのアナログ対応ソフトにも対応することができます。（アナログジョイスティック/ジョイパッドが必要になります）

PCエンジン本体のジョイパッドポートにXHE-3を接続して自分のお好みのパソコン用ジョイスティックを接続すればOK。
SELECTボタン、RUNボタンは「XHE-3」に付いていますのでゲーム中の選択やスタートはこのボタンを押します。

アナログモード対応ゲーム
- アフターバーナーII（NECアベニュー）
- アウトライン（NECアベニュー）
- オペレーションウルフ（NECアベニュー）

PCエンジン用ジョイスティックアダプター

for PC Engine XHE-3

好評発売中　標準価格2,500円（税別）
※メガ・ドライブ専用パッドではご使用になれません。

電波新聞社で発売中のアーケード感覚のジョイスティックXE-1シリーズを使えば、一層アーケード気分でゲームが楽しめます。



XE-1PRO　9,500円（税別）

オート連射・連射・マニュアルと3タイプのトリガ・セットが可能。4⟷8方向切り替えが可能。パソコン用ジョイスティック。



XE-1ST2　5,900円（税別）

マニュアル派のパソコン用ジョイスティック。4⟷8方向切り替えが可能。
メガドライブ、FM-TOWNSにも対応。



XE-1AP　13,800円（税別）

アナログ、デジタル両方に使えるジョイパッド。セガモードでメガドライブにも対応。
連射も付いている。

発売元：電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎ダイヤルイン03（3445）8201

企画開発：マイコンソフト　（電波新聞社大阪本社内）
〒530 大阪府大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル　☎06-203-2827

パソコン・シミュレーション・ゲームの名作

大戦略III'90のすべて

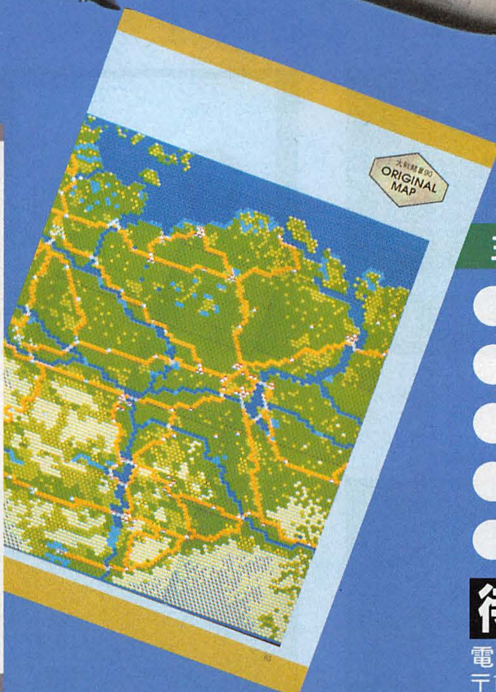
目指せ!名指揮官への道

猪野清秀著

マイコンBASICマガジン別冊







主な内容

- 『大戦略III'90』を理解する
- 指揮官の基礎知識
- 各国陣営の兵器解説
- 戦域別戦略解説
- 『大戦略III'90』兵器大辞典

待望の発刊!! 定価**2,400**円(本体2,330円)

電波新聞社 出版販売部

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(3445)6111

●戦域別完全マップ(カラー)掲載!

●写真(カラー)付き兵器解説掲載!

X68000芸術祭

4月12日，いよいよ全国大会が開催！ 日本一の栄冠は，どの作品の手に!?

Written by 山下　章

パソコンをどれだけ楽しく，便利に使えるか。日本全国すべてのパソコン・ユーザーを対象にしたソフトウエアのコンテスト「第1回全日本X68000芸術祭」は，昨年の7月から12月にかけて，全国11地区で予選大会を行なってきた。アイデアとセンスに富んだ作品がつぎつぎと登場し，熱心な来場者の手によって，各地区の代表作品が選出されてきたのは，本誌既報のとおり。また，2月17日に開かれた補選では，地区大会の締め切りに間に合わなかったユーザーが新たに送ってきた作品の中から，3作品が入選に選ばれた。

そして――。

これまで大賞・入選を受賞した全22作品が一同に会し，日本一の座を決する日が，ついにやってくる。

ときは4月12日(日)。場所は，東京ドーム横のプリズム・ホール。

第1回全日本X68000芸術祭・全国大会が，いよいよ開催されるのだ！

その日，バージョン・アップを終えた全作品が，エントリー者によって，つぎつぎと紹介される。メインの審査員となるのは，地区大会と同じく，会場にいらっしゃったみなさん。投票タイムでのみなさんの1票が，グランプリ作品を決定するのだ。

厳正なる審査を行なってくださる特別審査員のメンバーも豪華絢爛。現時点で予定しているだけでも，堀井雄二氏（ゲーム・デザイナー），高橋雄一氏（パソコン・コメンテーター），古代祐三氏（ゲーム・ミュージック・コンポーザー），林　徹氏（ヒューマン・クリエイティブ・スクール校長），パソコン雑誌8誌の代表者と，そうそうたる顔ぶれだ（この他にも，業界内外のビッグなかたがたと交渉中。期待していてほしい）。

また，イベントの途中では，おもしろい企画モノもガンガンと予定されている（くわしくは次号で）。

「4月12日は，芸術祭の全国大会へ」――キミのスケジュール帳にも，今からそうメモっておこう。

第1回全日本X68000芸術祭・全国大会

日時：4月12日(日)　12：30～17：30
会場：プリズム・ホール（東京ドーム横）
東京都文京区後楽1-3-61
TEL 03-3817-6222
主催：シャープ株式会社　電子機器事業本部　システム機器営業部
協賛：出版各社，ソフトハウス各社，サードパーティ各社
企画・構成：山下　章（スタジオベントスタッフ）
制作協力：グローバルエンタープライズ
同時開催：「X68000夢工房　シャープパソコンフォーラム'92」
問い合わせ先：シャープ株式会社　電子機器事業本部　システム機器営業部
TEL 06-621-1221

全国大会エントリー作品を一挙紹介！

※画面写真・内容共に，地区大会時のもの。全国大会では，バージョン・アップされている可能性あり。

ゲーム部門



CYNTHIA（シンシア）
（今橋晃一／東北地区大賞）

拡大処理，ラスター・スクロール，多関節キャラなどを取り入れた，縦スクロールのシューティング。パワーアップ・ユニットを取ることにより，ノーマル・ショット，レーザー，スプレッド・ショットが切り替わる。



FORTRESS ATTACK（フォートレス・アタック）
（柴原章宏／北陸地区大賞）

本格的な横スクロールのシューティング・ゲーム。4種類のオプション，2種類のシールドの中から好みのタイプで，ゲーム・スタート。『グラディウス』シリーズをホーフツとさせるボスキャラが続々登場する。



C力検査
（小林康弘／北関東地区大賞）

画面に表示される「C」字型の輪の隙間がある方向のキーを押すという，もぐらたたき的ゲーム。両手でプレイするダブル・モードや，タイム・アタック・モード，3人プレイの早押しモードなどが用意されている。


PENGUINランドネットOFF会記念
（竹内久徳／首都圏地区大賞）

スキャニングしたパソコン通信の仲間の顔が敵キャラとなって飛んでくる，奇想天外なシューティング・ゲーム。鼻からドババと弾をまき散らす顔，口からゲロロと弾をはきだす顔など，とにかくオカシイ。


RUSH！（ラッシュ）
（京大マイコンクラブ／近畿地区大賞）

自作のボードを使うことにより，PC-9801と4台のX68000をつないで行なう，8人同時プレイのアクション・ゲーム。その内容は，他のプレイヤーのコマを体当たりでフィールド外へ落とすという，言わば3D版『モトス』。



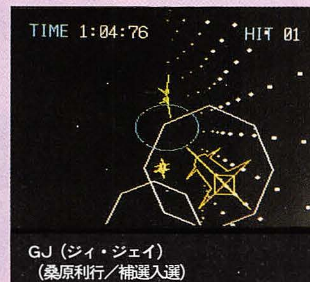
LOGICRUSH（ロジックラッシュ）
（鴨居大吾，藤原智行／四国地区大賞）

『平安京エイリアン』タイプのアクション・ゲーム。画面内にひとつだけ網を張ることができ，敵がかかったら，その網を遠隔操作で消すことができる。複数の敵を同時に消すと，得点が飛躍的にアップする。



ああっ！お姫さまっ！
（高倉正充／九州地区大賞）

城壁の上にいるお姫様が，モノを投げつけて，壁を登ってくる猿をたたき落とすというユニークなゲーム。数種類の特殊アイテムが用意されており，たとえばムチを取ると，お姫様が女王様スタイルに変身！



GJ（ジィ・ジェイ）
（桑原利行／補選入選）

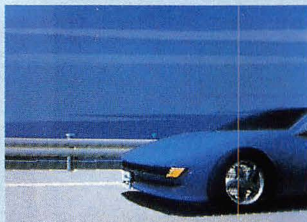
とにかく高速な，3Dのシューティング・ゲーム。X68K版『スターウォーズ』の上をいく，秒間30コマ描き変えを実現。2分間で敵機を何機破壊できるか，というシンプルな内容ながらも，熱くなれる。

インフォメーション

グラフィックス部門


レイトレアニメ4
(木村哲也/首都圏入選)

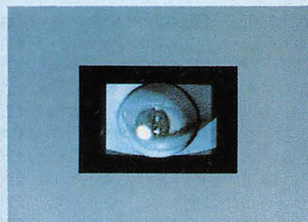
レイトレーシングによって描かれたグラフィックが、うねうねとアニメーションする。画面データをスプライトに描き込み、縮小、重ね合わせするなど、視覚的効果を狙った演出も施されている。


TORNADO (トルネード)
(文月 涼/神奈川大賞)

架空の自動車「トルネード」のCMを、DoGA CGAシステムで制作。BGMとシンクロしたカット割りやカメラワーク、30秒きっちりに収められている点など、実際のCM顔負けの構成になっている。


EYE (アイ)
(鎌田 優, 古本隆行/近畿入選)

あのプロジェクトチームDoGAが、全精力を傾けて作り上げたスプラッタ・ホラー。この映像作品の根底に流れる深い哲学的テーマを、全国大会の会場で見るだけで、キミは理解できるか?


TV in TV (テレビ・イン・テレビ)
(前田 浩/中国大賞)

球がグニャグニャと伸び縮みしてテレビに変形し、そのテレビの中から目玉が飛びだしてくるというシュールな展開をCGA化。DoGA CGAシステムと、レイトレーシングを使用している。

ミュージック部門

見上げてごらん
(寺田光太郎/中部大賞)

遠くへ引っ越してしまう好きだった女の子に、想いを伝えるために作った曲。「好きな人と一緒に見る満天の星空」がコンセプト。CM-64を使用。

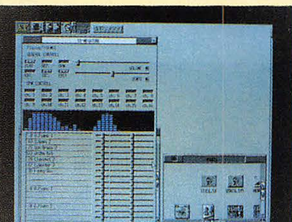
Turn on the Run
(ターン・オン・ザ・ラン)
(伊藤忠彦/中部入選)

U-110, M3Rなどの複数のMIDI音源を駆使して作成したフュージョン系の曲。「セガの体感ゲームにピッタリ合いそう」と、古代祐三氏も評価。

No frame No fame
(ノー・フレイム・ノー・フェイム)
(星 智輝/補選入選)

MI, SY77をMusic Studio PRO68Kでコントロールして作ったオリジナル曲。じつはこの曲にはアッと驚く何かがあるのだが……それは当日までのお楽しみとしておこう。

その他部門


SX-MEGATONE (SX-メガトーン)
(濱田淳一/北海道大賞)

SX-WINDOW上で、リアルタイムにMIDIファイルの演奏を可能にするユーティリティ・ソフト。マッキントッシュのソフトの画面レイアウト等を研究して、フルマウス・オペレーションを実現している。

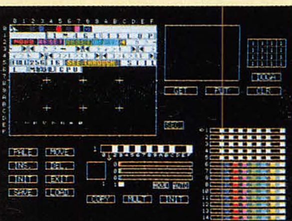


BALANCER PRO68K
(バランサー・プロ68K)
(伊藤英介/首都圏入選)

マウスを使った皿回し。飛んできたドンブリを棒の先で受け止め、ある程度以上回転させれば面クリア。単に速く回せばいいというわけではなく、どれだけリズミカルに回せるかがポイントとなる。


ダンスディスク
(唐沢幸一, 金井 毅/首都圏入選)

取り込み画像による作者2人が、PC-8801の画面の中で踊り狂うという究極のイロモノ・ソフト。小道具を使ったシーンが特に傑作。しかしながら、これだけの処理を実現した技術力と根気は大変なもの。


USEFUL (ユースフル)
(荒田隆仁/近畿入選)

とにかく使いやすいものを、という主旨で制作されたスプライト・エディタ。画面端にマウス・カーソルを持っていくと、自動的に拡大画面に切り替わるなどの便利な機能を満載している。


白セン菌くん
(藤本幹雄/中国入選)

白いミミズのような形状の白セン菌(水虫のこと)が、分裂・繁殖していく過程を、ディスプレイ上で再現したソフト。リターン・キーを押して"コザック"を投下することにより、繁殖を一時的に止めることが可能。


Blind Touch 68K
(ブラインド・タッチ 68K)
(岡元健一/九州入選)

ブラインド・タッチ練習用のユーティリティ・ソフト。画面上のキーボードは、実際のキーボードに反応して、キーがへこんだり、ランプが点灯したりする。それを使って、手元を見ずにキータッチの練習を行なえる。


FORMULA X (フォーミュラー X)
(遠藤琢磨/補選入選)

最大6人同時プレイまでが可能なレーシング・ゲーム。操作は二つのボタン(左右のハンドリング)だけで行ない、一定速度以上のとき同時に押すと、ターボがかかる。全16コースを走って、ポイントを競う。

補選も激戦だった!

2月17日に、シャープ東京支社にて、特別審査員による会議形式で補選が開催された。地区大会を見てから応募してくださった人が多かったためか、ツボを心得た秀作が総数82点も集結。当初は補選での入選は2点の予定だったが、レベルが非常に高い作品がそろったということもあり、3点が選出されることになった。選ばれた作品については、「全国大会エントリー作品」の覧を参照のこと。

○補選・特別審査員(敬称略)

奥 時雄(シャープ株式会社・電子機器事業本部システム機器営業部長)……審査員長
山下 章(ゲーム評論家)
古代 祐三(ゲーム・ミュージック・コンポーザー)
山田 政彦(I/O編集部主任)
古谷野和彦(アスキー編集部)
前田 徹(Oh!X編集長)
鳥居 啓之(コンプティーク編集部)
佐々木寿彦(ポプコム編集部)
高橋 雄一(マイコン・ライター)
マイコンBASICマガジン編集部
梅本 幸孝(ログイン編集部)


なんとウインターCES'92の会場にも芸術祭のチラシが!!

おわびと訂正:92年3月号「九州地区大会」の各賞の受賞者にあやまりがありました。ここに訂正し、おわび致します。●シャープエレクトロニクス販売賞…『JIM & PEDY』(馬場淳司) ●ソフトバンク賞…『DRAGON'S EGG』(川野真吾)

シャープ(株)X68000芸術祭事務局

NEC PC-9801NL

価格
238,000円

関連記事 P.73～75



NECから，PC-9801シリーズに新しく3機種が発売された。省電力化がなされたi386SLを搭載した『NS/T』，i486を搭載した『FA』と，それぞれNS/E，DAの後継機に位置づけられる。今回の目玉として，新しいコンセプトで登場したのが『NL』である。これは徹底的なコンパクト化をめざし，ジャストA4サイズ（薄さ29.5mm），重量1.3kg というスペックを達成している。

今月の新製品ピックアップ

SHARP X68000 Compact XVI

価格
298,000円

関連記事 P.76～77

X68000シリーズの最上位機種 X68000 XVIに，新しく『X68000 Compact XVI（コンパクト・エクシヴィ）』が加わった。シングル・タワーの新デザイン，コンパクトなキーボードと，従来の44%まで省スペース化がなされている。X68000シリーズとしてはじめて，3.5インチ・ディスク・ドライブを採用した点が注目。その他，新しく640×480ドットの画面モードを加え，VGA対応のカラー液晶ディスプレイ（オプション）の使用も可能となった。また，付属のウインドウ・システム『SX-WINDOW』もver. 2.0にバージョン・アップされ，フォント・マネージャー，画面スクロール，アイコン・メンテナンスなどの機能が追加された。



NEC PC-9801NS/T

価格
288,000円(NS/T)
398,000円(NS/T40)
458,000円(NS/T80)



NEC PC-9801FA

価格458,000円(FA2, FA/U2)
578,000円(FA5, FA/U2)
648,000円(FA7, FA/U2)



富士通 FM TOWNSII

価格298,000円
(UX20＋キーボード)

関連記事 P.67〜70

オーディオ・ビジュアル機能が充実し，CD-ROMを標準装備している『FM TOWNSシリーズ』。このFM TOWNSが，今どのように活用されているか，またその性能が秘めている可能性を，いろいろな角度でレポートしていく集中連載『FM TOWNSの可能性を探る!』がスタート。今回は，昨年11月に発売されたFM TOWNS IIに付属している『Towns システムソフトウェアV2.1 L10』をレポート。ハイパー・メディアについて紹介。



テイチク ヘラブナ釣りDA

価格
3,800円

関連記事 P.82〜83

テイチクの『ヘラブナ釣りDA』は，マウスを使ってヘラブナ釣りをシミュレートするゲームソフトの小品。Macintosh対応。ワープロで文書作成中など，ちょっと一息というときに，いつでも呼びだして遊ぶことができる。DA（デスク・アクセサリ）ソフトなので，いつでも仕事に戻って継続することが可能。マウスのタイミング，スピードなど反射神経が必要なので，単純ながら奥が深い。難易度，ポイント（場所）の選択もできる。



シティソフト㈱ WORDY〜印象派〜

価格
15,000円

関連記事 P.84〜85

PC-9801用ワード・プロセッサ，WORDYシリーズ第2弾『WORDY〜印象派〜』が登場。その名のとおり，より印象深い文章を作るためのワープロとして開発されている。新しい試みとして，ユーザーの総意にもとづいたソフト開発，提供が行なわれる「ユーザー直接民主制」というバージョン・アップ・システムを行なう。また，自由に機能を付け外しできるモジュラー・コンセプトを採用し，ユーザーの自由度を高めている。



富士通 Habitat

関連記事 P.71〜72

パソコン・ビジュアル通信『Habitat』が，FM TOWNSだけではなく，PC-9801シリーズでも参加できるようになった。そのレポート第3回は，98でインストールを完了し，実際にHabitatの国へ入ったところを紹介する。コマンドの使いかたから，そこにいる人々との出会い，実際に話しかけてみるところまでをレポートする。



CONT

マイコン BAS
4月号







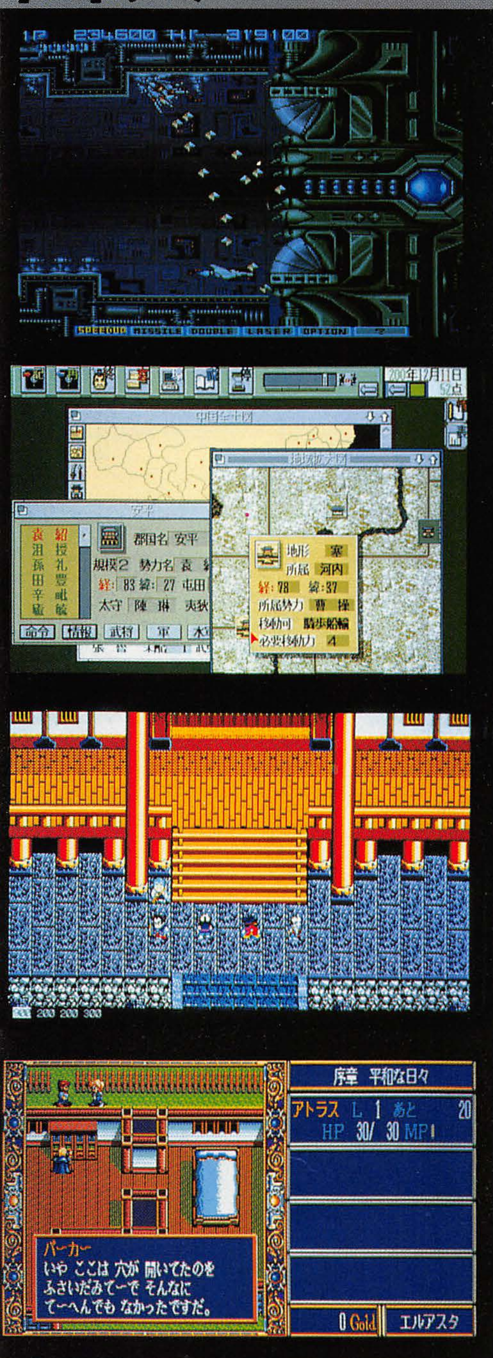


ENTS

わかる!動かせる!パソコンの
楽しさを伝える雑誌

Magazine

目次



BM特選プログラム・コーナー

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

広告さくいん

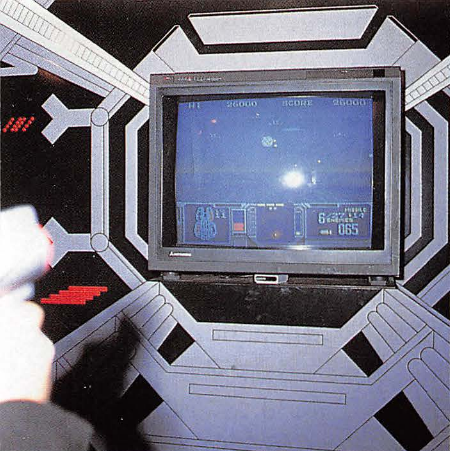
ハードメーカー

ソフトハウス

パソコン・ショップ

その他

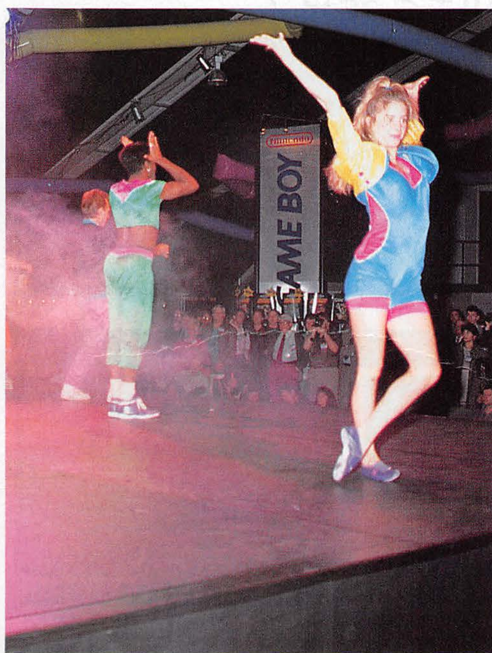
©マイコンBASICマガジン4月号
第11巻 第4号 1992年3月25日印刷 1992年4月1日発行 特別定価480円(本体466円)
電波新聞社 1992 Printed in Japan 編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141 電話 東京(03)3445-6111(大代表)
振替(東京)5-51961
印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂






Written by 山下 章・Photo by やんま

THE 1992 INTERNATIONAL WINTER CONSUMER ELECTRONICS SHOW
(1992年1月9日〜12日／ラスベガス・コンベンション・センター)



秀作から??の作品まで
アメリカ発売の新作ソフトを一挙公開!!

山下 章の ウインターCES'92 レポート PART2

先月につづいてのウインターCES'92レポートは，出展されていたソフトを中心にお届けする。

『ポピュラス』『シムシティー』が大ヒットしたこともあってか，海外製のソフトは，日本のソフトハウスに非常に注目されている。また，日本のゲーム・メーカーが，アメリカで新作を初公開するパターンも増えてきた。

ベーマガ91年8月号に掲載した「サマーCES'91レポート」を，今一度読み返してほしい。そこで紹介されている新作ゲームのうちのどれだけが，日本国内でも発売されるようになったことか。

ざっと見ただけでも，スーパーファミコン版『スマッシュT.V.』(AKLAIM→アスキー)『R.P.M.レーシング』(INTERPLAY→ビクター音産)『プロフットボール』(ELECTRONIC ARTS→イマジニア)『高橋名人の大冒険島』(ハドソン)『エキゾースト・ヒート』(セタ)，ファミコン版『バトルトード』(TRADEWEST→メサイヤ)『マリオオープンゴルフ』(任天堂)，ゲームボーイ版『メトロイドⅡ』(任天堂)，メガドライブ版『ファンタジア』『ドナルドダック』『スパイダーマン』『トージャム&アール』『マリオレミューホッケー』(以上，セガ)『ローリングサンダーII』(ナムコ)『ピットファイター』(テンゲン)……。

もちろんそれらと同時に，日本からアメリカに輸出されたソフトも，CESでは大量に展示されている。日米のソフト・マーケットが急接近しつつあるのは確実だ。

次ページから紹介する「ウインターCES'92」出展ソフトのうちのどれだけが，近いうちに日本市場に登場することになるのか――これもまた，非常に興味深いところである。

日本にどれだけ輸入されるか？ CES出展ゲーム大紹介

CESに出展されているソフトを網羅するのは，とてつもなく骨の折れる作業だ。データを取りながら，画面写真を撮影し，ときにはインタビューも行なわなければならない。ボクら取材班が足を棒にして調べ上げたのが，ここからあとのデータ。ただし，スーパーNES以外の機種は，代表作だけにとどめることにした（許して）。基本的に，91年8月号「サマーCES'91レポート」で紹介した作品と，重複しないように配慮してある。つづけて読めば，CES出展ソフトの流れがわかるぞ。

SUPER NES（＝スーパーファミコン）
スーパー・ニンテンドー・エンターテインメント・システム

華やかな任天堂ブースに，スーパーNES用新作ソフトを山ほど発見！

1時間に1度，ドハデなダンスで来場者の目を引き付けていたのが，任天堂のメイン・ブース。今回のCESの柱としていたのは，『ゼルダIII』と『スーパースコープ』なのだが，スポーツ・ゲームの人気が高いアメリカ市場に対応すべく，サッカーとテニスの新作も任天堂ブランドで発表していた。その両作とも，じつは日本で別メーカーが発売済みのもの。3Dのサッカーゲームとして注目を集めていた『スーパーサッカー』は，ヒューマンの『スーパーフォーメーションサッカー』。『スーパーテニス』は，トンキンハウスの『スーパーテニス・ワールドサーキット』。『スーパーサッカー』では，ゲーム中の看板が，すべて任天堂製品の広告に描き変えられているのがオカシかった（右写真）。



ABSOLUTE ENTERTAINMENT

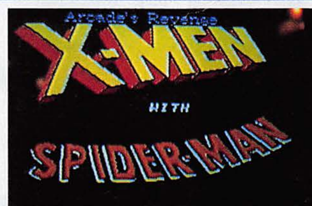


AMAZING TENNIS
アメージング・テニス　リアルさを追求した3Dテニス・ゲーム。プレイヤーの性別，コートの種類を選択でき，対戦・協力ダブルスも可能。

AKLAIM



NBA SUPER ALL-STAR CHALLENGE
NBAスーパー・オールスター・チャレンジ　まだ全然未完成だったバスケットボール・ゲーム。しかし，床に選手たちの姿が映り込んでいる映像はインパクトあり。



X-MEN WITH SPIDER MAN
エックスメン・ウイズ・スパイダーマン　米で人気のコミック『X-MEN』と『スパイダーマン』が，一つのゲームで競演。副題は「ARCADE'S REVENGE」。



ROGER CLEMEN'S MVP BASEBALL
ロジャー・クレメンズ・MVPベースボール　大リーグを代表するピッチャー，ロジャー・クレメンスの野球ゲーム。進行に合わせて，カメラのアングルが切り替わる。

ASCIIWARE

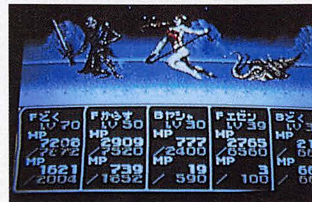


SPELLCRAFT
スペルクラフト　56種類の材料を調合して100種以上の魔法を生成し，世界を崩壊の危機から救え！1プレイ40時間以上。IBM-PC版も発売。

VIC TOKAI



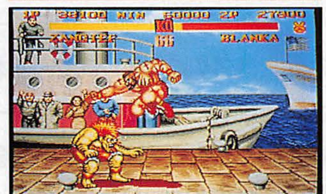
IMPERIUM
インペリアム　画面が高速縦スクロールするシューティング。アイテムによってパワーアップが変わるというおなじみのシステム。



LOST MISSION
ロスト・ミッション　日本語のバージョンが展示されていたが，発表はCESが最初というオリジナルRPG。外人に意味がわかったのだろうか。

ストリートファイターII（CAPCOM U.S.A.）

スーファミ・ユーザー待望の一作がCESにて初公開！　まだバイソン以降が入っていなかったが，デキはよし。16メガROMにて6月発売予定。

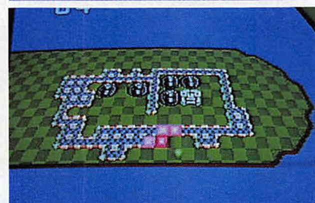


ELECTRO BLAIN



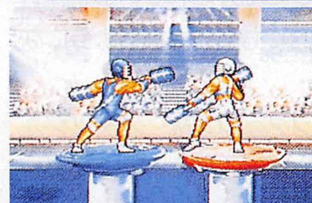
METAL MASTERS
メタル・マスターズ　ビデオにてゲーム画面らしきものが動いていただけ。ロボットが主人公のアクション・ゲームのようだが……。

ELECTRONIC ARTS



RAMPART
ランパート　ちょうど『F･FIV』の飛空艇のシーンのようなアングルでプレイする『ランパート』。スーパーNESらしくてグッド。

GAMETEK



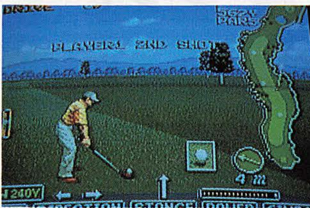
AMERICAN GLADIATORS
アメリカン・グラディエイターズ　『風雲たけし城』に似た米人気番組をゲーム化。パワーボール，壁登りなど6種類の競技がプレイできる。

INTERPLAY



OUT OF THIS WORLD
アウト・オブ・ディス・ワールド　映画的なカメラワークを使った，異色のアクション・アドベンチャー・ゲーム。しぶいアニメーションが売り。

IREM AMERICA



THE IREM SKINS GAME

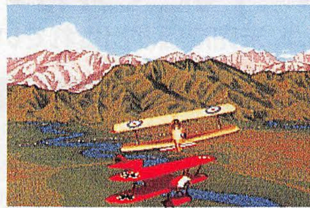
ジ・アイレム・スキンズ・ゲーム アーケード版『メジャータイトル』をアレンジして移植。賞金を競い合う「スキンズ・ゲーム」が楽しめる。

TMNT Ⅳ～(KONAMI) タートルズ・イン・タイム

コナミの新作もＣＥＳにて初公開。ＴＭＮＴシリーズの最新作は，いかにもアメリカ人受けしそう。『ストⅡ』をホーフツとさせる対戦モードもある。



NAMCO



WINGS 2～ACES HIGH

ウイングス2～エースィズ・ハイ ナムコが出展していたのは，グラフィックがキレイな複葉機の3Dシューティング。敵機を一掃することが目的だ。

スパークリング・ショット

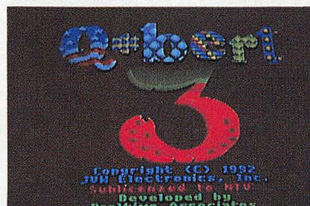
(NINTENDO OF AMERICA) 任天堂が初公開した新作は，ゴルフっぽい不思議感覚ゲーム。数々の障害物をクリアして，ゴール地点までボールを打っていく。日本でも発売予定。

スーパースコープ6 (NINTENDO OF AMERICA)

バズーカ型のいわゆる「光線銃」と，対応する6本のゲーム入りカートリッジがセットになった商品。価格が59.95ドル(約7,800円)と，非常に安いのが特徴。収録ゲームの中には『テトリス』『コラムス』タイプのものもある。日本国内での発売も前向きに検討されており，初心会で発表されるらしい。



NTVIC



Q BART3

Qバート3 ジャレコ発売のGB版『Qバート2』につづく，シリーズ第3弾。出展バージョンは，背景マップが二重スクロールするのみ。

OCEAN

THE ADDAMS FAMILY

ジ・アダムス・ファミリー OCEANは『ロボコップ3』などの版権ものを中心に展開している。この作品も，映画を題材にしたアクション・ゲーム。

ワードトリス (SPECTRUM)

落ちてくるアルファベットで英単語を作るという『テトリス』の亜流。5万語にも及ぶ単語を識別してくれるが，日本人にはハードなゲームだ。



TITUS



THE BLUES BROTHERS

ザ・ブルース・ブラザーズ スーパーNES，NES，ゲームボーイ版が発売されるコミカル・アクション。JAKEとELWOODの2人同時プレイが可能。

TOY HEADQUARTERS



WHERE'S WALDO？

(ウォーリーをさがせ) スクロールする画面内のどこかにウォーリーがいる，というデモが流れていた。どんなゲームになるのか興味津々。



ROCKY AND BULLWINKLE

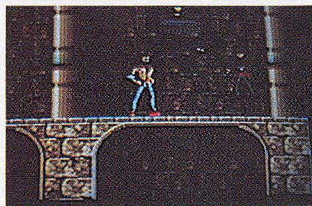
ロッキー＆ブルウィンクル 人気アニメが題材。タイトル画面しか表示されていないので詳細は不明だが，夏までには発売されるという。

TOY HEADQUARTERS'



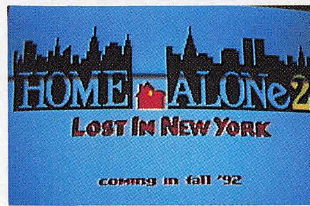
RACE DRIVIN

レース・ドライビン ポリゴンのドライブ・ゲーム『ハード・ドライビン』の続編。コースが増えて，車種を選択できるようになった。



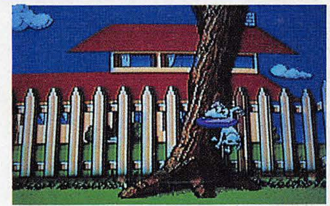
GAMES BOND, Jr.

ジェームズ・ボンド・ジュニア 細長の主人公が，全方向にスクロールする画面内で八面ろっぴの活躍をする，サイド・ビューのアクション。



HOME ALONE2～LOST IN NEWYORK

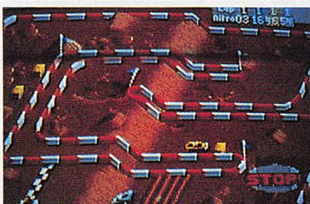
ホームアローン2～ロスト・イン・ニューヨーク 発売済みのアンション『ホームアローン』の続編が登場。とはいえ，発売はクリスマスというから，まだまだ先。



FAMILY DOG

ファミリードッグ かわいらしい犬が，家の中や外をかけめぐる。地面のニオイを嗅いだりする仕草に，やんまがれた。

TRADEWEST



SUPER OFFROAD

スーパーオフロード 米ゲーム・センターでも人気のレースゲームを移植。自車をチューン・アップしながら全16コースに挑む。



BATTLE TOADS

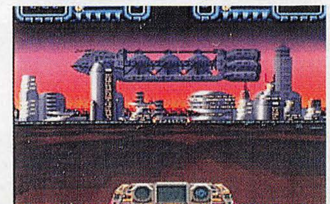
バトルトード NES版がアメリカで大ヒットしたゲームをスーパーNESに移植。グラフィックがリアルになっているのが特徴。



JACK NCKLAUS GOLF

ジャック・ニクラウス・ゴルフ ニクラウスのキャラクターを使ったゴルフゲーム。4人までが参加でき，パスワードによる継続プレイも可能。

TRIFFIX



SPACE FOOTBALL～ONE ON ONE

スペース・フットボール～ワン・オン・ワン 3Dのフィールド内で，ゴール目指してボールに体当たりしていく。『ボールブレイザー』に似たカンジの一作。

その他のスーパーNES用アメリカ・オリジナル・ソフト

(いずれもタイトルの発表のみか，未完成版が出されている状態だった作品)

タイトル	発売元	内容
ロボサウルス	TOY HEADQUARTERS	ロボット怪獣「ロボサウルス」のゲーム。詳細は未決定。
ロード・ライオット	TOY HEADQUARTERS	砂ぼこりが舞う中を疾走するバギーレース。
ラップ・クエスト	TOY HEADQUARTERS	タイトルのみ発表されていた。
スワンプ・シング	TOY HEADQUARTERS	米アニメを題材にしたゲーム。タイトルのみ発表。
ホイール・オブ・フォーチューン	GAMETEK	同名テレビ番組をゲーム化。4,500問以上のクイズ等を収録。
カワサキ・カリビアン・ラリー	GAMETEK	日本のカワサキのバイクをテーマにしたレース・ゲーム。
スーパーストライク・イーグル	MICROPROSE	『F-15ストライクイーグル』をバージョン・アップ。デモが派手。
レイルロード・タイクーン	MICROPROSE	パソコンで著名なSLGが，今年の秋に発売される。
ジョーvsザ・ウォール	OCEAN	画面がグルグルと回転するデモのみ出展。
ザ・ブラックバス	HOT-B	日本のパソコンやファミコンで発売されていた同名ゲームの移植。
トム＆ジェリー	PROGRAMING THE FUTURE OF ENTERTAINMENT	NES版（日本でも5月発売予定）につづいてスーパーNES版も登場。
スーパースラムダンク	VIRGIN GAMES	タイトル画面のみ表示されていたバスケットボール・ゲーム。

日本版とタイトルが異なるソフト

アメリカ版のタイトル	発売元	日本版のタイトル
ゴール！	JALECO	スーパーカップサッカー
ライバル・ターフ	JALECO	ラッシングビート
ワールド・チャンピオン・ボクシング	SOFEL	拳闘王
トップ・ギア	KEMCO	トップレーサー
スーパーサッカーチャンプ	TAITO AMERICA	ハットトリックヒーロー
ウルティマ・ザ・フォールス・プロファット	FCI	ウルティマⅥ～偽りの予言者
ワールドリーグ・サッカー	MINDSCAPE	プロサッカー

アメリカ版のタイトル	発売元	日本版のタイトル
ペブルビーチ・ゴルフ・リンクス	T&E SOFT	ペブルビーチの波濤
スーパーサッカー	NINTENDO OF AMERICA	スーパーフォーメーションサッカー
スーパーテニス	NINTENDO OF AMERICA	スーパーテニス・ワールドサーキット
アルカーナ	HAL AMERICA	カードマスター
コントラⅢ～ジ・エイリアン・ウォーズ	KONAMI	魂斗羅スピリッツ
ノーラン・ライアンズ・ベースボール	ROMSTAR	スーパースタジアム
ライデン・トラッド	ELECTRO BRAIN	雷電伝説

NES (＝ファミコン)

ニンテンドー・エンターティンメント・システム

負けじとこちらも初公開作の山!!

スーパーNESvsジェネシスが話題になっている状況下にありながら，我関せずといったムードさえ漂わせているのがNES。16ビット・パワーに押されていることは確かだ。



DATAEAST



CAPTAIN AMERICA

キャプテンアメリカ　同名アーケード版とは内容が異なるオリジナル・アクション。対戦プレイができる「バトルモード」つき。

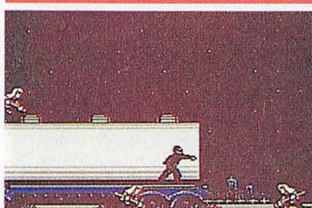
VIRGIN GAMES



M.C.KIDS

M.C.キッズ　なんとマクドナルドの版権ものが登場。スーパーマリオ・タイプのゲームで，逃げだしたハンバーガーを探す旅にでる。

AKLAIM



TERMINATOR 2

ターミネーター2　ビッグタイトルを移植したわけだが，内容はわりと一般的なアクション。キャラがデフォルメされている。

MICROPROSE



F-15 STRIKE EAGLE

F-15ストライクイーグル　このゲームがNESで遊べてしまうこと自体がスゴイ。NES版『F-117Aステルスファイター』も展示されていた。

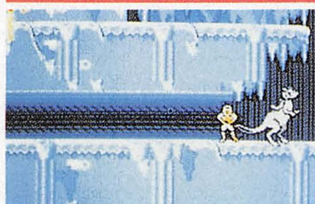
CAPCOM U.S.A.



BARCELONA'92

バルセロナ'92　カプコン版『ハイパーオリンピック』。ヤリ投げ，ハンマー投げ，100メートル走，体操，水泳など多数の競技が楽しめる。

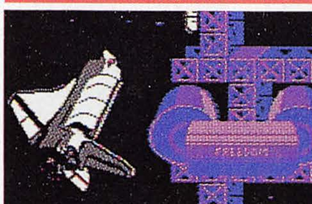
JVC／LUCASFILM



THE EMPIRE STRIKES BACK

ジ・エンパイア・ストライクス・バック　『スターウォーズ～帝国の逆襲』をアクション・ゲーム化。日本でもビクター音楽産業より発売予定。

ABSOLUTE ENTERTAINMENT



SPACE SHUTTLE PROJECT

スペースシャトル・プロジェクト　スペースシャトルの発射→宇宙飛行→着陸までを描いたシミュレータ。五つのミッションが用意されている。

KONAMI



MONSTAR IN MY POCKET

モンスター・イン・マイ・ポケット　バンパイアやフランケンシュタインになってプレイするという点が目新しいが，ゲームはきわめて平易なアクション。

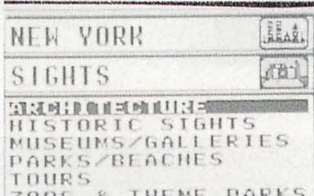


GAMEBOY
ゲームボーイ

ゲームボーイは実務に使えるか？

先月号でも紹介した，キーボードをつないでしまう『ワークボーイ』をはじめ，全米に739万台も普及しているゲームボーイを実用面で生かそうとするソフト&ハードが，いくつか出展されていた。今のところ日本では見られない試みだけに，その結果に注目したい。

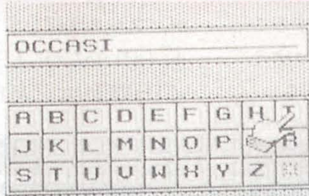
INFOGENIUS／GAMETEK



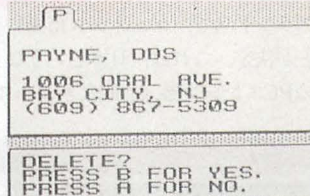
TRAVEL GUIDE
トラベルガイド　アメリカの15の観光都市のデータを見ることが可能。建物などの住所や電話番号まで登録されている。



LANGUAGE TRANSLATOR
ランゲージ・トランスレーター　1万2千語以上が登録されている，英語←→他国語の翻訳ソフト。現在，スペイン語版とフランス語版が発表されている。



SPELL CHECKER
スペル・チェッカー　英単語のつづりがわからないときに，発音どおりにアルファベットを入力すると，該当する単語をいくつか表示する。



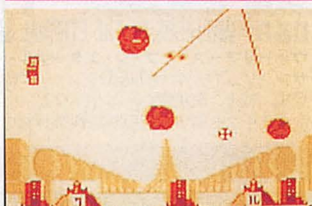
PERSONAL ORGANIZER
パーソナル・オーガナイザー　スケジュール管理と住所録，世界時計，100年間のカレンダー，電卓の機能を兼ね備えたソフト。

FABTEK



WORK BOY
ワークボーイ　ゲームボーイにキーボードをつなぎ，電子手帳的に使ってしまおうというシステム。お値段は79.95ドル(約1万円)。

ACCOLADE



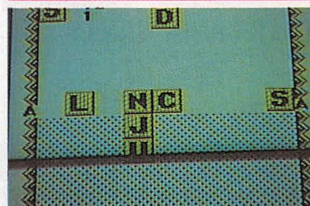
MISSILE COMMAND
ミサイルコマンド　あのなつかしの名作が，ゲームボーイで登場。『アステロイド』も同じメーカーが出展していた。

TOY HEADQUARTERS



PIT FIGHTER
ピットファイター　ゲームボーイの画面で『ピットファイター』が遊べるなんてオドロキ。もちろん100パーセントは再現されていないが。

SPECTRUM



WORDTRIS
ワードトリス　スーパーNES版と同時に出展されていたアレンジ版『テトリス』。スペシャル・ワードをならべると，点数が高い。

TURBOGRAFX-16
ターボグラフィックス・シックスティーン（PCエンジン）

アメリカ市場に再チャレンジ！

ターボグラフィックス16をアメリカで普及させていくことが目的の新会社『ターボ・テクノロジーズ・インク』の設立発表と，新作ゲームの展示は，CESのメイン会場とは別のホテルで行なわれた。他機種にくらべると少ないが，米オリジナル・ソフトが15本ほど出展されていた。



CINEMAWARE



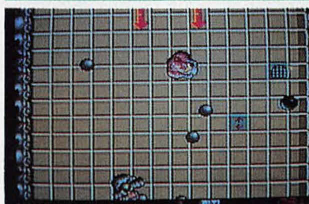
IT CAME FROM THE DESERT
イット・ケイム・フロム・ザ・デザート
砂漠から攻めてくる巨大アリなどの軍団から人類を救え！　海外パソコンソフトよりの移植。CD-ROMソフト。

RADIANCE SOFTWARE



DARKWING DUCK
ダークウィング・ダック　NES版はカプコンから発売されているキャラクター・アクション。ディズニー映画の版権もの。

PSYGNOSIS



BALLISTIX
バリスティックス　シグノシス社がPCエンジン用ソフトを開発。メタリックなボールを打ち合うアクション・ゲーム。

LORICIEL



ANDRE PANZA KICK BOXING
アンドレ・パンザ・キックボクシング　気持ち悪いほど滑らかに動くキックボクシング・ゲーム。日本でも『ザ・キックボクシング』という題名で近日発売。

ICOM SIMULATIONS



THE ADDAMS FAMILY
ジ・アダムス・ファミリー　アダムスー家のマンションを探索し，財宝を見つけだすことが目的。同名のヒット映画をベースにしている。



CAMP CALIFORNIA
キャンプ・カリフォルニア　CD-ROMソフト。カリフォルニアのマップ上を移動し，いろいろなイベントに対処する。



SHAPE SHIFTER
シェイプ・シフター　CD-ROMソフト。主人公は，自分の姿をさまざまな野獣に変えられる。言わばアメリカ製『獣王記』。

ACCOLADE



GUNBOAT
ガンボート　ポリゴンのように映像表現した，ボートSLG。PCエンジンでポリゴン・タイプは極めて異例と言っていい。

GENESIS（＝メガドライブ）
ジェネシス

目標はさらなるユーザーの拡大！

91年のクリスマス商戦に勝利したと言われるジェネシス。その元気ぶりを示すかのように，任天堂用ソフトを数多く発売していたアクレイム社が「フライング・エッジ」というブランド名で，ジェネシス市場に参入することが決定。これは，日本でいうなら「コナミのPCエンジン参入」的なニュースである。

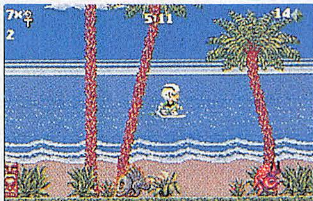
ただし，残念ながら，海外版MEGA-CDの発表は次回の「サマーCES'92」まで先送りとなった。場内に用意された特別室で，業者だけに日本製のMEGA-CDを見せていたようだが，プレス関係を含む一般人は，立ち入り禁止。とはいいながらも，雑誌社のブースにMEGA-CDが置かれ，『天下布武』をデモっていた。



SEGA OF AMERICA



CALIFORNIA GAMES
カリフォルニア・ゲームズ リンクスでおなじみのスポーツ・ゲーム。サーフィン，フットバック，スケートボード，BMXなどをプレイ可能。

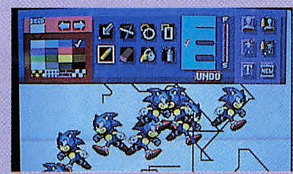


KID CHAMELEON
キッド・カメレオン 「第2のソニック」というニュアンスで，アメリカで発売されるアクション・ゲームだが……。日本でも5月頃の発売予定。

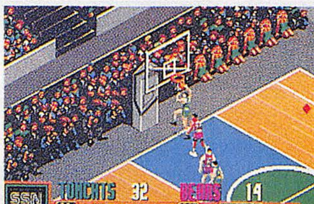


D&D® WARRIORS OF THE ETERNAL SUN
ウォーリアーズ・オブ・ジ・エターナル・サン ジェネシスにもD&D®シリーズが登場。戦士，魔法使い，エルフなどの中からキャラを選べる。視点は変則斜め上。

アート・アライブ（SEGA OF AMERICA）
これは，ジェネシス用のグラフィック・ツール。『ソニック』や『トージャム&アール』のキャラ・データも最初から入っている。



SEGA OF AMERICA



DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT
デビッド・ロビンソンズ・スプリーム・コート トマホーク・スラムダンクや，360度スピンダンクといったスーパーシュートが売りのバスケットボール・ゲーム。

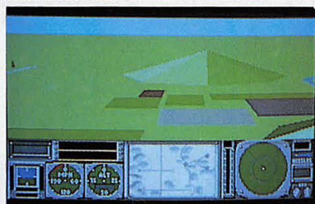


TOKI GOING APE SPIT
トキ・ゴーイング・エイプ・スピット 『JUJU伝説』の移植版。日本では発売済み。米ではアーケード版の人気が非常に高かったため，今回の登場となった。



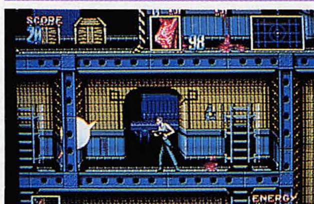
MLBPA SPORTS TALK BASEBALL
MLBPAスポーツ・トーク・ベースボール 「Hetakes a swing……double play！」といったアナウンスが絶え間なく入る野球ゲーム。91年の選手データを収録。

TENGEN



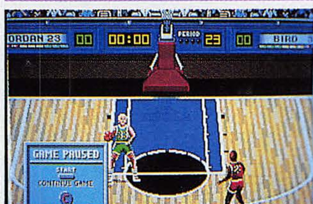
STEEL TALONS
スティール・タローンズ ゲーム・センターにもある戦闘ヘリのシミュレータ。ポリゴンのグラフィックが特徴。日本でも92年末に発売予定。

ARENA ENTERTAINMENT



ALIAN³
エイリアン3 公開予定の映画に先駆けて，ゲームが発表されていた。迫りくるエイリアン軍団をひたすら撃て！

ELECTRONIC ARTS



EASN PRESENTS JORDAN vs BIRD
EASNプレゼンツ・ジョーダンvsバード 1対1モード，スラムダンク競争，3ポイント・シュートの打ち合い，という3モードがついたバスケットボール・ゲーム。



MARBLE MADNESS
マーブルマッドネス もはや説明のいらないほど移植され尽くしたゲーム。92年の2月に発売予定とのことだった。

U.S.GOLD



OLYMPIC GOLD
オリンピック・ゴールド アーチェリー，棒高飛び，ダイビング，200メートル自由形水泳，110メートル・ハードルなど7種類の競技を収録。

DATAEAST



SIDE POCKET
サイドポケット ゲームセンターでヒットしたビリヤード・ゲームを移植。つい先日，日本での発売も決定した。

GAMETEK



WHEEL OF FORTUNE
ホィール・オブ・フォーチューン テレビで人気のクイズ番組をゲーム化。4500問を越える新しいパズルが収録されている。

VIRGIN GAMES



THE TERMINATOR
ザ・ターミネーター 人類存亡の鍵をにぎる女性を，未来からきたサイボーグの手より守る，という映画そのままのストーリーのアクション。

ACCOLADE



WINTER CHALLENGE
ウインター・チャレンジ ボブスレー，クロスカントリー，スキージャンプ，スラローム，スピード・スケートなど8種類の競技をプレイできる。

PERSONAL COMPUTER
パーソナル・コンピュータ

CESのパソコン・ブースはIBM-PCの独壇場!!

IBM-PCは世界を制したマシン，とよく言われる。日本ではさほど実感がないけど，CESに行ってみると，なるほどなぁと思うはず。向こうでパソコンと言ったら，とにかくIBM-PCなのだ。出展されているソフトにしても，それ以外の機種は，ほとんど見当たらない。そのIBM-PC用に，こんなビッグ・タイトルが発表されていたぞ。



READY SOFT



スペースエースII
アニメしまくりゲーム。日本のゲーム・センターでも一部に人気のあった，レーザーディスク・ゲーム『スペースエース』の続編。READY SOFTは『ドラゴンズレア』をはじめ，このタイプのゲームをいくつも移植している。

ORIGIN



ウルティマVII〜ザ・ブラック・ゲイト
ウルティマ・シリーズはつづくよ，どこまでも。新作『VII』と同時に，1枚のCD-ROMにIV・V・VIの3作品を収録した『ウルティマ・トリロジーII』も発表されていた。あの3作を連続で解くなんて，考えただけでも熱すぎる。





ウルティマ・アンダーワールド〜ザ・スティジオン・アビイス
ポリゴンで3D迷宮を表現した『ウルティマ』の別シナリオ。左右を向けば，壁が横に動いていくのはもちろん，上下を向いて，迷宮の床や天井を見ることもできる。

MICROPROSE







F-15ストライクイーグルIII
デモ展示のみだったが，そのデモがハンパでなくカッコいい。リアルに描かれた機体が離陸し，大空を飛び回るのだ。今年の秋に発売予定という，この一作に期待！

CD-I

はたしてどこまで伸びてくるか？ 期待のハードCD-I

最近，日本でも何かと話題に上るようになった，フィリップス社のハードCD-I。CD-Iとは「CD-INTARACTIVE」の略で，CD-ROMばかりでなく，それを扱うコンピュータの規格まで決めたもの。CD-ROMプレーヤが他のコンピュータとつながなければ使えないのに対して，CD-Iは最初からプレーヤとコンピュータが一体になっている。

フィリップス社のブースは，コンピュータ関係のエリアではなく，ふつうの電化製品が展示されているエリアにあった。しかし，注目度は高かったようで，CD-Iの周りにたくさんの人が群がっていた。

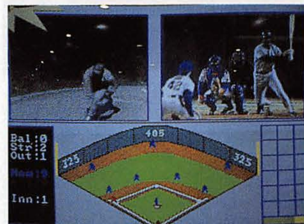
▼CD-I用ソフトのパッケージが，こんなに展示されていた。将来的には，ここにスーパーファミコン・CD-ROM用ゲームも加わる？



▶CD-I用トラックボール「ローラー・コントローラー」。ダイナミックな色使いがされている。価格は50ドル。



DOC'S



ファンタジー・チャレンジ・ベースボール
実写の選手たちが，投げ，打ち，守る野球ゲーム。『シャーロックホームズ』のような画面で，1人1人の選手が動く。MEGA-CD用も開発中。





エスケープ・フロム・サイバーシティ
なんと『銀河鉄道999』のゲームが登場！ キミは鉄郎となり，機械化兵たちと戦っていく。『ドラゴンズレア』などのレーザーディスク・ゲームと同じく，タイミングよく敵を撃ったり，逃げる方向を入力したりする。米ゲーム・センターで人気のゲームの移植版。

これだからCES取材はやめられない!? ウインターCES'92 よ・も・や・ま・話

というわけで，2か月に渡ってお届けした「ウインターCES'92レポート」は，いかがだっただろうか。日本とアメリカのゲーム市場が相互に影響を与えながら動いているということを，少しでも感じてもらえたならうれしい。カジノでロクに遊ばずに（ホントか？）仕事をしたかいがあったというものだ。

最後に，今回のCESで見つけた興味深いネタをまとめてご紹介しよう。

なぜ『ソルフィース』が『ソルディース』なのか？

日本ではMEGA-CD用として発売されている『SOL-FEACE』のアメリカ・バージョンは，『SOL-DEACE』というタイトルに変更されている。その理由は，「FEACE」という言葉が，俗語で「フン」という意味を持っているため。他にも『シャイニング・アンド・ザ・ダクネス』が『シャイニング・イン・ザ・ダクネス』に変わっていたりと，和製タイトルの変更を与儀なくされる場合があるようだ。



あぶないメーカーも出展している！

先月号で紹介したNESのコンパチ機をはじめとして，CES会場には，見るからにアブナイ商品も展示されている。とくに驚かされたのが，韓国に本拠を置くDAOU社。「セガ・マスターシステム・マルチプルゲーム」と題した，1本に複数のゲームが入っているマスターシステム用のカートリッジを発売しているのだが，収録されているゲームがスゴイ。たとえば『ギャラクシアン』『ギャラガ』『グーニーズ』『魔城伝説』『ミスタードゥvsユニコーンズ』……。こんなのマスターシステム用に発売されてたっけ？

さらに，「マスターシステム・オリジナルゲーム」と題した単体のカートリッジを見て二度ビックリ。『スーパーボーイI，II，III』『ドクター・ハロー』――まさかセガのマシンでこれらのゲームが遊べるとは……。いいのか!?（いいわけない）

ちなみに，DAOU社のブースがあったのは，任天堂，セガどちらのエリアからもはずれたところだった。



◀スーパーボーイI、II、III



▶ドクターハロー

アメリカではリンクスが元気ってホント？

日本ではもう絶命したと言ってもいいハンディ・ゲーム機リンクス。高性能でありながらも販売戦略に失敗し，ここ半年，新作ソフトが1本も発売されない状況となってしまった。

ところが，アメリカではリンクス用の新作ソフトが続々と登場し，日本では発表だけに終わった新ハード「リンクスII」まで発売されているのだ。





すでに発売済みのソフト名の一部を上げただけでも，『スタンランナー』『ハードドライビン』『ニンジャ外伝』『石道』『パックランド』『ブロックアウト』などなど，日本のリンクス・ユーザーならヨダレがたれてきそうなものばかり。

また，この夏までに発売される新作として名前が上がっている（日本とちがって，アメリカではほぼ確実にでるらしい）のは，『720°』『ワールドクラスサッカー』『バスケットブロール』『NFLフットボール』『ベースボールヒーローズ』『ピットファイター』『ローリングサンダー』，その他10作ほど。6月には，なんと『雷電』までが発売されるという。

日本国内でリンクスを買ってしまったユーザーに対するアフターケアはないのか！

せめて，これらのソフトが買えるような環境ぐらいは整えてほしいと思うのだが……。

スーパーNES版『ストII』は16メガ！





先月号では諸々の事情で書けなかったのだが，カプコンU.S.A.は「アーケード版を忠実に移植した『ストリートファイターII』は，スーパーNES初の16メガ・カートリッジを使ったゲームとなる」と発表した。操作方法は，先月お伝えしたとおり，A，B，X，Y，L，Rの6ボタンを使用し，自由に対応ボタンを設定することができる。日本のカプコン広報によれば，スーパーファミコン版は夏頃の発売予定(価格未定)。ちなみに，アーケード版『ダッシュ』の要素はまったく入れず，純粋な『ストII』の移植になるそうだ。

集中連載

〈読者の人気上昇率No.1パソコン〉
FM TOWNSの可能性を探る!

第1回 ハイパー・メディアをシステム・ディスクで体験しよう

●Written by J-GROUP



これから数回にわたって，マルチ・メディア・パソコンFM TOWNSが持つ可能性について，いろいろな面から切り込んで徹底研究を進めていきたいと思います。

まず，今回はその第1回として，先ごろ発売されたFM TOWNSIIに付属している『システムソフトウエアV2.1L10』（写真1）について触れながら，“ハイパー・メディア・パソコン”としてのTOWNSを紹介してみたいと思います。

ハイパー・メディアって何だろう?

最近，“ハイパー・メディア”という言葉をよく耳にするようになりました。あらゆるメディアを越えたハイパーメディアとは，いったい何なのでしょうか。

世の中には，新聞や雑誌などの「紙に印刷された文字情報」，電話やラジオからの「音声情報」，テレビジョン放送などの「映像情報」など，いろいろな形の情報であふれています。これらの情報を伝える役割を果たしている，新聞や電話やテレビジョン放送のことを，メディア（媒介するもの）と呼んでいます。

これらのメディアは，1種類（もしくは数種類）の情報を伝えることはできますが，文字，音声，映像，図形，数値などの「すべての情報」を同時に，それも同じ処理レベルで取り扱うことはできません（**コラム参照**）。

したがって，これらのメディアでは情報を伝達する力に限界があるはずです。ましてや，これらのメディア自身には，情報を「処理する」能力がないのです。つまり，発信者からの情報は常に一方通行になり，送られてくる情報を機能的に選択することもできません。ましてや，受け手側が同じ品質で情報を加工したり，新たに作成したりすることは，残念ながら簡単にはできないのです。

さて，ここでハイパー・メディアの考えかたが登場します。

情報のデジタル化!

ハイパー・メディアは，すべての情報をデジタル化して考え，取り扱うのが条件です。したがって，今までのメディアにはなかった，すべての情報（文字，音声，映像，図形，数値）を，同じレベルで誰でも簡単に同時処理できる，という考えかたに基本を置いています。

すべての情報が，デジタル化され数値化されることにより，情報の選択（欲しい，いらない，順番，検索）も自由に行なうことができるのです! そうしてできあがった情報は，文字，音声，映像，図形，数値など，すべての情報が一体化された形となるのです。それぞれの長所を生かし短所をカバーすることで，より高度な情報に生まれ変わるでしょう。これらはハイパーメディアだからこそ実現できるものなのです（**第1図**）。

ハイパー・メディアが可能なものは?

さて，ハイパー・メディアが，「すべての情報をデジタル化して取り扱うことができて，またその情報を誰でも簡単に処理できる」ということを考えると，現在のところ，その作業にはコンピュータが適任でしょう。

それも，文字，音声，映像，図形，数値といったさまざまな情報を処理することができる，高性能を持つコンピュータでなくてはいけません。スピードはもちろん，映像や音声の表現力に優れていなくてはならず，しかも，この映像や音声などの情報は，大量のデータを必要とします。どんなコンピュータでも手軽にハイパー・メディアを実現できる，ということではありません。

これらの厳しい条件で考えた上で，TOWNSがハイパー・メディアを実現しうる力を持っているパソコンであるのか，その理由がわかるはずです。

豊富な発色数を誇り，ぜいたくな音源を持ち，なおかつ強力な外部記憶装置であるCD-ROMを標準装備しているのは，現在TOWNSだけです。ハイパー・メディアの可能性を十分持っているといっていいでしょう。

TownsGEARのデモを見る

TOWNSシステム・ソフトウエアに収録されているTownsGEARは，ハイパー・メディアを再現する，クリエイティブ・ツールの一つです（**写真2**）。

これから，システムのTOWNS入門に収録されているTownsGEARのデモを参考にしながら，ハイパー・メディアを体験してみましょう。

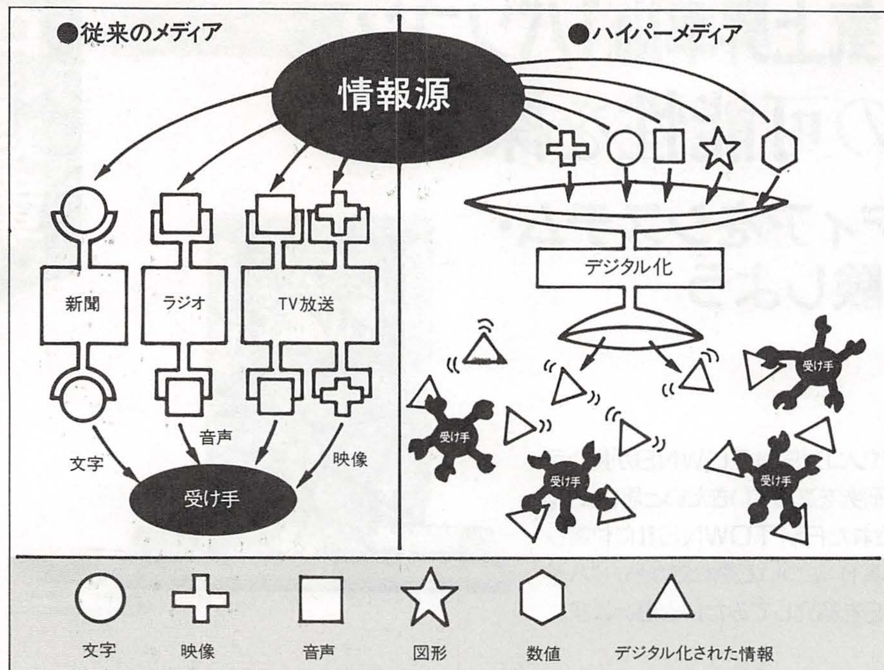
テレビジョン放送というメディアの限界

テレビジョン放送は，メディアとしては成熟しつつあるグループで，そこでは複数の情報が扱われています（映像情報，音声情報，文字情報（一部）の三つ）。

しかし，それらの情報は，受け取り側で何の処理もできない形で送られてくるため，単なる一方通行の情報でしかありません。しかも，テレビ機器自体に何の処理能力もないため，受け取った情報は，選択をしたり加工をしたりはできません。

つまり，送られてくる情報を「必要な情報と不必要な情報とに選択することができない」「受け取る時間すら自由にならない」というまま，タレ流しにされている情報をただ受け取っているだけなのです。

あらためて考えると，これってとっても不便ですよね。現在，テレビ＋ビデオを活用している人もいますが，これも情報を選択するという点でのみ，少し進歩しただけなのです。



《第1図》これまでのメディアとハイパー・メディアとのちがい



《写真3》TownsGEARで作られた『4ひきのこねこ』

TOWNS入門に含まれるTownsGEARデモの一つに，TownsGEARで絵本を楽しむ，『4ひきのこねこ』があります（写真3)。

かわいい4ひきのこねこが,将来どんなねこに成長するかを，絵と文字とナレーションと音楽と共に，絵本感覚で楽しむことができます。TownsGEARの機能を知る上では，もってこいのデモです。

実際に，水彩画のきれいな取り込み画面で描かれたこねこを，マウスで直接クリックすることで，話は進行していきます。また，こねこ以外をクリックした場合でも，クリックした対象物が何であるかを，ナレーションによって教えてくれます。

このように，絵や音，マウス・オペレーションなどのいろいろな情報処理を同時に行なえるのは，まさにTownsGEARの機能の見せどころといったところではないでしょうか。

4ひきのこねこ

それでは，実際に話がどのように進行していくかを，順に説明していきましょう。

タイトル画面をクリックすると，次の画面に進み，音楽やナレーションと共に，話の主人公である4ひきのこねこが登場します(写真4)。

ここで，こねこをクリックしてしまうと，話が進行してしまいます。まずはその前に，こねこ以外の場所をクリックしてみることにしましょう。

少女，カーテン，お人形，ベット，ネズミ，お父さんねこ，お母さんねこ，乳母車などをクリックすると，ADPCM音源による，サンプリングされた女性の音声で，説明がなされます。まるで，子供の質問に答える母親のようですね。

また，画面上に書かれた数行の話の文字をクリックすると，再びナレーションが流れ出す親切設計です。

ひととおり試したところで，さっそく話を進めてみましょう。とりあえず，画面中央のくろねこをクリックしてみることにします。画面は一転して牧場に変わり，馬におびえて牧場の少年にしがみついているこねこと，それを迷惑そうに見ている2頭の馬が登場しました（写真5)。

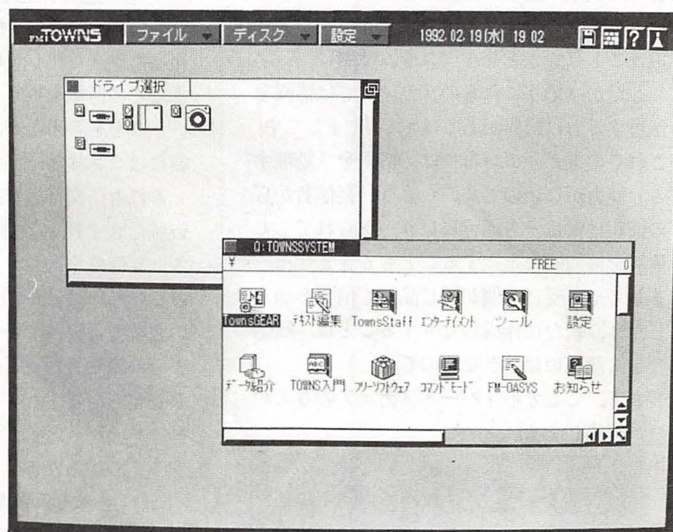
ナレーションと画面上の話から，くろねこは『クロ』という名前で，牧場へもらわれてきたことがわかりました。それでは先ほどの画面と同じく，いろいろな場所をクリックしてみることにしましょう。

少年，馬，蝶々，ゆり，柵，小鳥，牧草などがクリックに反応して，ナレーションが流





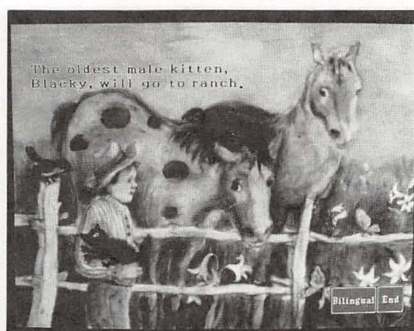
《写真1》FM TOWNSはCD-ROMでシステムが付いてくる



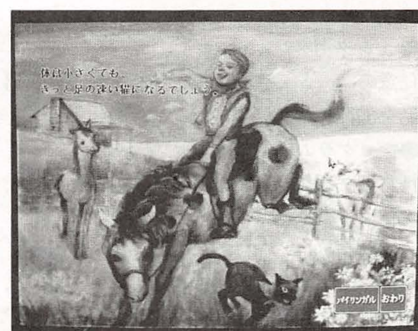
《写真2》システム・ディスクの中にTownsGEARが入っている。画面中央で反転しているアイコンがTownsGEAR。



《写真4》4ひきのこねこが生まれたところから話は始まる



《写真5》バイリンガルのアイコンをクリックすると，このように英語で表示，ナレーションされる



《写真6》こねこが成長するところまでを描いている

れます。それでは，クロをクリックして話を進めることにしましょう。

次の画面には，少年が乗った荒馬と，そのまわりを元気に走り回る，成長したクロが登場しました（**写真6**）。馬におびえていたクロも，今ではすっかり慣れてしまい，一緒に遊べるようになったようです。

ところで，先ほどから右下に「バイリンガル」というアイコンが表示されていますね。これをクリックすることによって，メッセージを英語に変更することができます。正しい発音による，英語の勉強にもなりそうですね。

このように，TownsGEARでは文字情報や音声情報を，コマンド一つで差し替えることも可能なのです。

他のこねこたちの行く先も，自分の好きな順番で見ることができます。この「情報の順番を自由に選択することができる」ことが，ハイパー・メディアをめざすTownsGEARの特徴です。

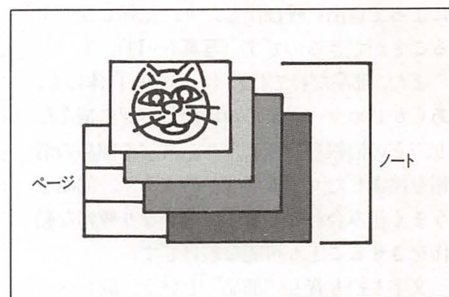
TOWNS GERAで作品を作るには？

さて，デモをひととおり見たところで，ここでちょっとTownsGEARについて説明をしてみましょう。

TownsGEARでは，作品を「ノート」と呼びます。このノートを使ったり作ったりする作業が，TownsGEARの実際の操作になります。普通のノートが，一枚一枚の紙でできているように，このTownsGEARのノートも「ページ」が集まってできています（**第2図**）。

『4ひきのこねこ』での一連の場面も，何枚かのページが集まってできているわけです。

さらに，TownsGEARのページは，いくつかの部品からできています。ページの上に配置された部品は，文字やイメージ，音声，音楽などのデータを入出力する役割を持っています。また，入力されたデータを関連づけたり，ページとページを関連づけたりすること



《第2図》TownsGEARにおける，ノートとページの関係

もできます。

では，実際にはどんな部品があるのかを，下に紹介します。

●テキスト・フレーム
文字データを表示，書き込みする領域

●イメージ・フレーム
図形や絵を表示，書き込みする領域

●32,768色フレーム
ビデオカードで取り込んだ画像を表示する領域

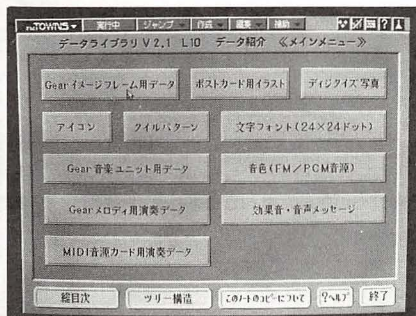
●音楽ユニット
音楽を演奏するためのユニット

●音声録音ユニット
マイクから音声を録音するユニット

●音声再生ユニット
録音した音声を再生するユニット

●メロディ・ユニット
メロディ・エディタで作った8小節分の曲を演奏するユニット

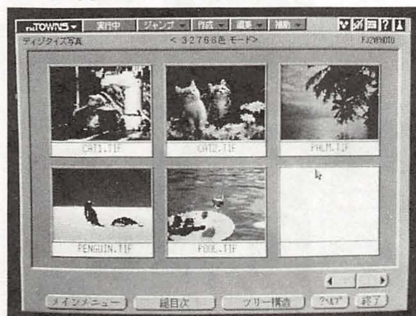
●タイマー・ユニット
指定した時刻にプログラムを実行させるため



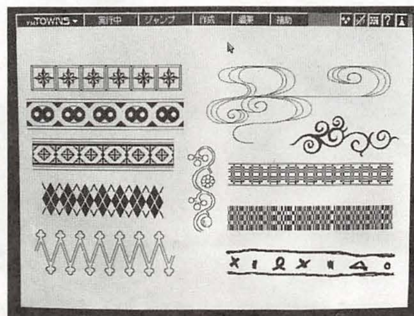
《写真7》データのメイン・メニュー。いろいろなデータをここから呼び出し，使うことができる



《写真8》文章だけでなく，文字のフォントも選ぶことができる



《写真9》写真を32,768色で取り込み，背景などに使ってもおもしろいのではないだろうか



《写真10》ワクなどに使う部品も豊富にそろっている。CD-ROMの大容量ならではのデータ量だ



《写真11》効果音は，クリックすることにより音が出て確認できる。100種類以上，登録されている

のユニット
●リンクボタン
任意のノート，ページにジャンプしたり，部品を実行したりできるボタン
●プログラム実行ボタン
押すとプログラム(GEAR BASICなど)を実行するボタン

先ほど見た『4ひきのこねこ』も，これらの部品（アイコン）をいくつも組み合わせて作られているのです。

TownsGEARでは，文章のデータ，絵のデータ，音声のデータ，音楽のデータを，部品によって自由に呼び出したり，記録したりすることができるのです（**写真7～11**)。

また，部品だけではなく，ページ自体にも，あらかじめマークしておいたページに飛んだり，その情報を記録したり，文字や部品の情報を検索したりする機能があります。部品とうまく組み合わせることで，かなり複雑な動作をさせることも可能なわけです。

文字も絵も音も“部品”という，同レベルで処理するわけです。TownsGEARがめざしている“ハイパー・メディア”ということが，理解いただけましたでしょうか？

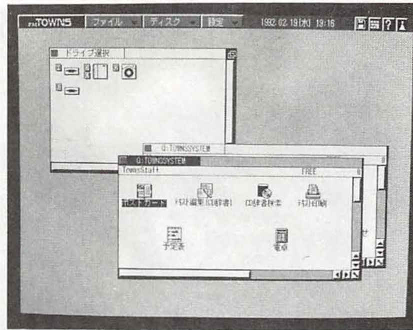
TOWNSシステムソフトウエア V2.1L10

〈新しくなったTOWNS MENU〉

FM TOWNSII発売と同時に，TOWNSシステム・ソフトウエアがV2.1L10にバージョン・アップしました。

写真12のように，システム・ソフトから起動するTOWNS MENUが，従来の単一ウィンドウ・デザインから，マルチ・ウィンドウに変更されました。これによって一度に多くのドライブの内容を確認できたり，マウス・オペレーションでファイルを移動させたりすることが，簡単にできるようになりました。

またウィンドウの中に表示されるアイテムのグラフィックを，自由に変えることができます。それに加えて，アイテムを階層化することができるようになったので，自分なりのアイテムを作ったり，たくさんのアイテムをきちんと整理することが可能になりました。



《写真12》マルチ・ウィンドウを使い，ウィンドウ間でファイルのコピーもできる

その他，MS-DOSの実行型を，アイテムとして簡単に登録することができるようになったので，マウス・オペレーション一つでMS-DOS用のアプリケーション起動が可能です。ファイルをツリー表示する機能も追加されたので，簡単にディスクのディレクトリの構造がわかるようになりました。

また，以前から要望が高かったコマンド・モードも新しく追加されました。これにより，TOWNS OS上で，MS-DOSライクな環境を再現できます。

〈パワー・アップした機能〉

ハイパー・メディア構築ツールである，TownsGEARにも改良がなされ，操作性が向上し機能も強化されました。加えてGEAR BASICや各種部品エディタ(グラフィック，メロディ，音声）も改良され，ノートの制作環境が，さらに整備改善されたいます。

また，音楽演奏用のデータとして，MIDI信号を扱えるようになりました。これにより，TownsGEAR上でMIDI演奏を行なうこともできます（**写真13**)。

TOWNSの画面でTVが見れる，TVチューナー・カード(**写真14**)や，画像取り込み，画面のビデオ出力をするビデオカードなどの，映像に関するコマンドも準備されています。

それ以外にも，おなじみのCDプレイ・ソフトが改良され，CDグラフィックス等の再生が可能になり，カラオケなどのソフトも楽しめるようになりました。

〈新しく加わった機能〉

『TOWNS STAFF』という，すぐに使えるデータ管理アプリケーションが，新しく加わりました。

これは，卓上電卓やスケジュール表など，サイドワーク機能に加え，ポストカード，テキスト編集，印刷など，さまざまなアプリケーションが満載されています。

その他，CD辞書検索機能がありますので，WING規約，EB規約（**注1**）などに準拠したCD-ROMならば，検索が可能になっています。

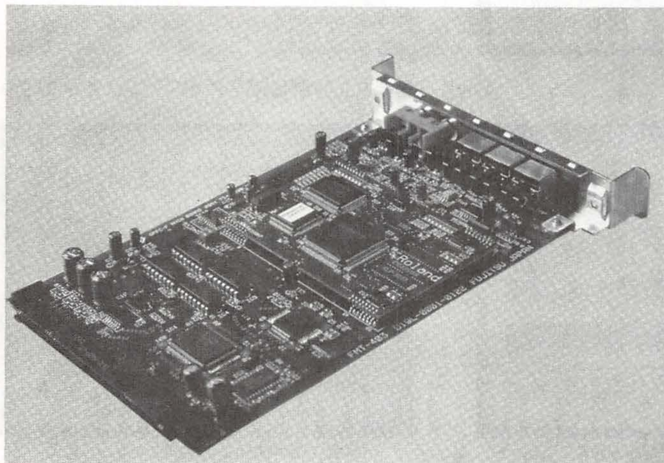
まとめ

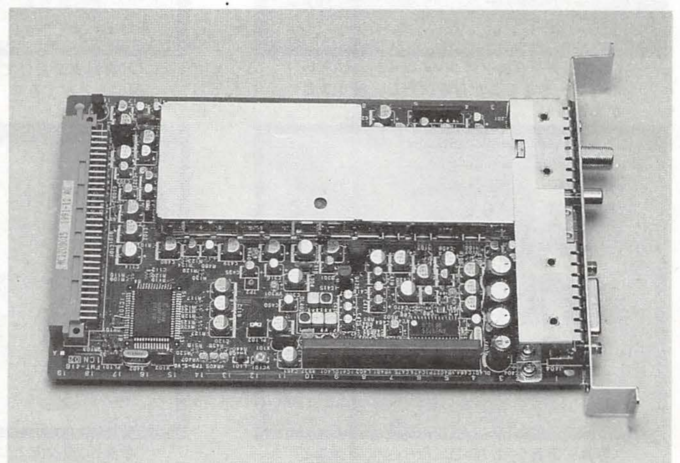
システム・ソフトウエアのバージョン・アップにともない，TownsGEARにも改良が加えられ，そのハイパー・メディアたる可能性もますますアップしてきました。新しく追加された，さまざまなアプリケーション・ツールも，GEARのノート開発にあたり，快適な環境を提供しているといえるでしょう。

今回は，ハイパー・メディアの可能性を考えた上で，新しいTOWNSシステム・ソフトウエアを紹介してみました。次回は，豊富な周辺機器，MIDIインターフェース，ビデオボードなどを使って，TOWNSのこれからの可能性を探ってみたいと思います。

注釈

注1　WING＝富士通WING規約
EB(電子ブック)＝SONY電子ブック規約
共にCD-ROMのデータ記録フォーマットの規約
※二つの規約に基づいて制作されていても，著作権上使用できないディスクもあります。


《写真13》ローランドの音源SC-55を搭載したMIDIインターフェース


《写真14》TVチューナー・カードを付けると，そのままTOWNSのモニタでTV放送が受信できる

短期連載



ついに発売!PC-9801版の富士通Habitat
富士通Habitat体験記

●Written by MUNEPI

第3回 Habitatの生活編 ①

3区の町長選挙に立候補したMUN/です(『富士通Habitat』でのボクのハンドル名はMUN/なの)。この連載ではインストール編がようやく終わったばかりだっていうのに,いきなり「町長選挙」なんて書いてもわからないかもしれない。

簡単に説明すると,1区から6区まであるHabitat国内のホームタウンのうち,1～3区までの町長選挙が2月のはじめからはじまっていて,ボクはそれに立候補した,という次第。この立候補のくだりについては,来月くわしく説明するつもりなんで,しばらくお待ち願いたい。

さてさて今月は実際にアクセスしてからの,Habitatでの生活について紹介したい。ま,おつきあいくださいな。

やっとこさっとこ初アクセス!コマンド類は単純明快

ボクがHabitatにはじめて入国したのは去年の12月1日,午前0時頃のこと。最初に表示されたのは,もちろんマニュアルどおり,自分のターフの画面。ターフというのは,各ユーザーに与えられた住居で,基本的には本人しか入れない「個室」のこと。

アクセスまでに,ちいとつまずいたこともあり,ターフの画面が出た瞬間は,なかなか感慨深いものがあった。だが,マニュアルに掲載されている写真と比べると,なんだかあまり美しくないので少しがっかり。FM TOWNS版では,ソフトがCD-ROMで供給されるため,そのデータ量は80Mバイトにものぼる。膨大なデータを減らし,処理速度をあげるため,PC-9801版では200ライン,8色というグラフィック・モードが採用されているのだ(FM-R版も同じく8色らしい)。

Habitatにはじめて入国した人は誰でもそうだと思うんだけど,まずはターフの外に出て,いろいろ歩き回った。

行きたい方向の画面の端にマウスカーソルを持っていき,左クリック,そこで開いたメニューの中の「GO」を指定する。このあたりのコマンドはとてもわかりやすく,たとえマニュアルを見なかったとしても,すぐわかるだろう。

Habitatのコマンドは,大きくわけて2種類あって,一つはこの「GO」のように画面内に対するコマンド群で,マウス・カーソルと連動して効果を現す。もう一つは,画面の右端にアイコンとして表示されているコマンド群で,アバターと呼ばれる自分の分身の状態(持っているお金の額とか)や,目的や対象を伴わない行動(手をあげたりジャンプしたり)を指示するもの。

操作に関しては,まったく難しいことなどなく,単純明快なのだ。

ターフの外へ

話をターフから出るところに戻そう。

アクセスした直後は,アバターは「ゴースト」と呼ばれる,人魂(ひとだま)の形で画面に現れる。ゴーストでいる間は,移動したり,そこにいる人間の会話を聞いたりすることはできるけど,発言することはできない。このゴーストの状態から実体化するときには,画面右側に並ぶアイコンの一つ,昇天している絵のコマンドを実行する。

やはりせっかくだから,実体化してから行動することにした。

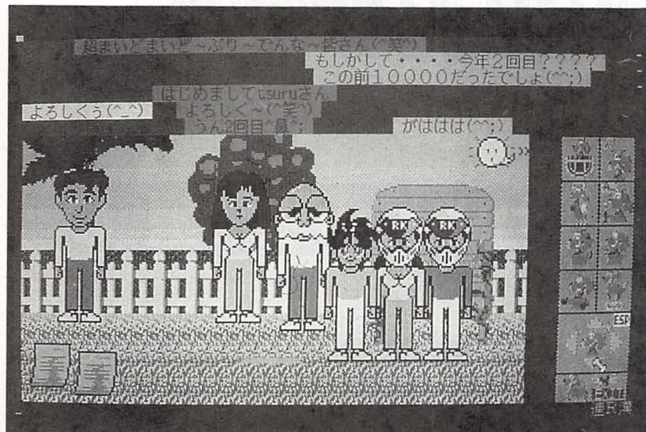
ドアにカーソルを合わせて左クリック。「DO」の位置までドラッグする。これでドアが開く。今度はそこにカーソルを合わせて「GO」を指示すれば,ターフの外へと出られるワケだ。この「DO」というコマンドはこの「ドアを開ける」という使いかたの他にも「椅子に座る」とか「アイテムをその位置に対して使う」など,その場その場でいろいろな意味を持つのである。万能のコマンドだ。

外に出てみると,ボクのターフは「メゾン・ファミーユ」という建物の中にあることが発覚(建物の外に書いてあった)。自宅の名前を忘れてはたいへんと,すかさずメモメモ。うろうろとご近所を歩き回っているうちに,画面の奥,手前,そして左右と,すべての場面で4方向に移動できるわけではないことがわかった(当たり前だけど)。行けない方向へ「GO」と指示すると,ピィーと怒られてしまう。

ホームタウンやダウンタウンでは,地面に行ける方向を指示するマークが描かれているので,マップを覚えてしまうまで,移動のときはここに注目。

もともと,自分のいる場所をはっきり把握した上で移動していたわけではなく,ふと気づくと,自分のターフへの道がしっかりわからなくなっていた。どうしようと悩んでいてもしかたないので,さらに歩き回っているうちに,はじめて自分以外のアバターに出会う

●富士通Habitat体験記●



▲やっぱりHabitatの第一歩は「あいさつ」だ。けっこう誰でもすぐに友達になっちゃうのがミソ。また，友達ができると楽しさは段違いだ（注：写真はTOWNS版）

ことができた。あいさつを交わし，さっそく道を聞くと，意外にも（？）ターフはすぐ近く。ターフまでの道案内をしてもらい，ついでにショップなどのあるダウンタウンまでの道のりも聞いてみたところ，観光ガイドもしてくれることになった。この親切なアバターは，マッキーさんという名前だった。

会話とあいさつ

アバターに何か動作をさせたいときは，マウス・カーソルでコマンドを選択することは書いた。では会話はどうやって交わすのか？

答はかんたん。打ち込んだ文字列がそのままセリフとして，画面の上に表示されるのだ。

慣れてきた今だからいえることだけど，Habitatでの生活の基本は「あいさつ」だと思う。自分が実体でいるときに，他の実体アバターさんと出会ったら，何はともあれあいさつし，自分のハンドルを名乗るのが礼儀。といっても堅苦しく考えることはなくて，

「こんにちはぁ，MUN！ですぅ」

くらいで十分。

場所によって，昼だったり夜だったりするHabitatだから，あいさつの言葉も人によっては「こんばんは」だったり，「こんにちは」だったり，「にゃん=^^=」だったりする（笑）。

また，ヘッドや服の色を自由に変えられるHabitatでは，見かけで誰であるか見分けるのは難しい。やはり自分から名乗るのが，いいみたい。で，出会ったアバターさんのハンドルはすかさずメモしておく。はじめて会ったときは「はじめまして」でも，次に会ったときは「おひさしぶり」というのだ。慣れてくればわかると思うけど，あいさつをしたときに，何も言葉が帰ってこないと，けっこうイヤな気分を味わうよ。先を急いでいるとか，あいさつがわずらわしいと思ったら，ゴーストの状態で移動すればいい。たいていの場合，ゴーストにはたいして注意を払わないからね。

春奈さん＆今日子さん 1月26日にめでたくご結婚！

本文はいっこうに進まず，現在との時間的なへだたりが，かなりある。その間にもいろいろ紹介したいイベントがいくつも行なわれているんだけども，時間的な流れにそって紹介していたら，いつまでたっても現在に追いつけそうもない。で，こうやって，コラム的な形でなるべく“現在”に近いHabitatも紹介していこうと思う。

今月紹介するイベントは，1月26日の午前0時から行なわれた結婚式。おめでたい新婚さん（こう書くと違う意味に聞こえるが）は，現職の1区町長・平塚春奈さんと，今日子さん。Habitatは一つの社会だと本文でも書いたけど，結婚式だって行なわれるのだ。

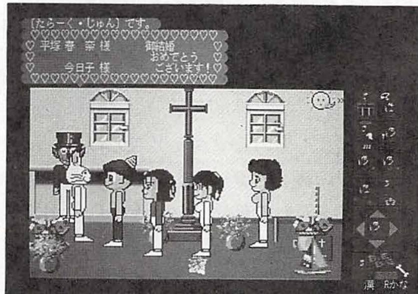
当日の式には，新郎新婦を祝福する数十人の友人が詰めかけ，かなりの大騒ぎ。システムまで変調をきたすほどの大にぎわいだったのだ。

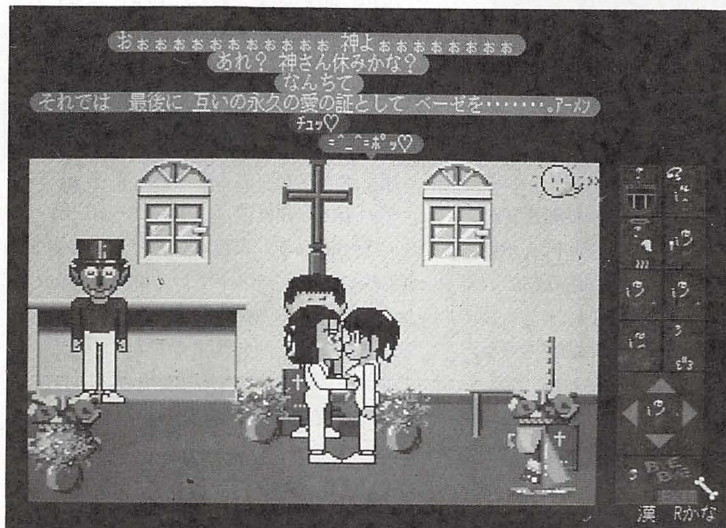
あ，誤解のないようにいっておくと，これはあくまでもHabitat内でのお話ね。

Habitatは一つの社会だ。やはり他人と会話を交わし，知り合いができればおもしろさは極端に増していく。友達がいるかいないかで，おもしろさが132.5倍は違ってくる。友達を作るための第一歩が，あいさつだと思うのだ。

最後に

今月はこの辺でおしまい。来月はダウンタウンの話と，掲示板について，紹介したいと思っている。それと，3区の町長選挙の結果も，できたらお伝えしたい。この原稿を書いている時点でHabitat歴3か月にも満たないボクが，果たして町長になれるのだろうか？





◀▲大平原と呼ばれる地域にある教会で行なわれた春奈さんと今日子さんの結婚式は，とぉてもにぎやかだった。ちなみにどちらも女の子のカッコだけど，春奈さんが新郎さんで，今日子さんが新婦さん

PC-9801シリーズ最新3機種

NEC
PC-9801NL
(愛称：98NOTEライト)
価格238,000円



NECからPC-9801シリーズの最新機種として，PC-9801NL，NS/T，FAの3機種が発売されました。

このうちPC-9801NLは，98ノート・シリーズ最軽量1.3kg(!)というスペックで登場し，「機動性がある2台目の98が欲しい」というユーザーにおすすめです。

この製品の特徴として，とにかく「持ち歩くときの不満を解消する」という，開発の意図が感じられます。

小型，軽量化

ジャストA4サイズに幅が3cm弱，そして重量が1.3kgですから，ちょうど今までのノート型を半分にした感じになっています。

じっさい持ってみたのですが，従来のノート・パソコンにありがちな「見た目よりズッシリくる重量」というのは，まったく感じられませんでした。

これは，キーボードの薄型化，基板の高密度化，表面の素材をカーボン・ファイバ入り強化プラスチックを使用することによって，実現しているわけです。

連続使用時間の延長

標準のバッテリ・パックを使用して，最大6.4時間の使用が可能となっています(CPU8MHz時，詳しくは**第1表**参照)。また，オプションのバッテリ・ケース(PC-9801NL-13/5,000円)で，単3の電池を使うことができるようになります。この場合は，最大8.4時間使用でき，ほぼ1日の使用時間をカバーしていますから，充電を気にしながら使う必要はありません。

この時間延長は，新しいCPUが「パワーセーブ機能」という，一定時間入出力がないときに電力を節約する機能を持っているため，可能になりました。

3.5インチ・ディスク・ドライブ標準装備

本体と切りはなせる3.5インチ・ディスク・ドライブが，標準で付いています。内蔵しているRAMドライブと合わせて，これまでの98のアプリケーション・ソフトを利用することができます。

また，デスクトップの98とのデータ交換にも使うことができます。

メモリカード・スロット

このスロットに『フラッシュ・メモリカード』(オプション)をセットするとができます。

アプリケーション・ソフトをこのメモリカードに移してしまえば，3.5インチ・ディスク・ドライブを使わなくても，本体だけで使用できます。

また，このメモリカード・スロットには，ROMカードで提供されるアプリケーション・ソフトを使うことができます。『一太郎dash IC カード版』の他，アシスト，ロータスなど，各ソフト・メーカーがカードソフトの発売を予定しています。

その他

●MS-DOS Ver3.3D-R(基本機能にメモリカード，通信機能を追加したもの)がROMに内蔵

●モデムカード(オプション)で，パソコン通信もOK

●拡張パック(オプション)で，98NOTEシリーズのI/O拡張ユニットを接続できる

《第1表》PC-9801NL仕様一覧

CPU	V30HL (16/8MHz)
ROM	BIOS N88-BASIC (86) および98NOTEメニュー128kバイト 日本語MS-DOS (Ver.3.3D-R) 2Mバイト
RAM	640kバイト (RAMドライブを増設メモリとして使用すれば1.6Mバイト)
RAM増設	拡張カード・スロットに，1/2/4/8Mバイト・メモリカードを増設可能
RAMドライブ	1ドライブ (1.25Mバイト)
メモリカード・スロット	1スロット (JEIDA規格Ver4.0仕様準拠)
拡張カード・スロット	1スロット (増設RAMカード，モデムカードなど実装可能)
インターフェイス	マウス，プリンタ，RS-232C
FM音源	なし
レジューム機能	あり
電源	AC100V 50/60Hz (ACアダプタ経由) Ni-Cdバッテリ・パックまたはバッテリ・ケース (オプション) のどちらかを使用 Ni-Cdバッテリ使用時 ：3.6時間 (16MHz) 6.4時間 (8MHz) アルカリ乾電池使用時：4.4時間 (16MHz) 8.4時間 (8MHz)
外形寸法	本体：297 (W)×210 (D)×29.5 (H) mm FDD：115 (W)×170 (D)×21 (H) mm
重量	本体：1.3kg FDD：0.35kg

NEC

PC-9801NS/T

価格288,000円（NS/T）
398,000円（NS/T40）
458,000円（NS/T80）



PC-9801NS／Tシリーズは，昨年5月に発売されたNS／Eシリーズの後継機に位置づけられるものです。その比較を第2表に示します。

CPUはi386SL（98）（約20MHz，キャッシュメモリ16kバイト内蔵）を搭載したことによって，NS／Eに比べ約1.25倍の処理速度が向上しています。

また，新たにパワーセーブ・モードという機能が付きました。これは，キーボード操作や周辺機器との入出力が一定時間行なわれていないと，CPUがクロック周波数をさげ，省電力をはかります。

この機能によって，NS／Eに比べバッテリ駆動時間が約12％長くなり，FDDモデルで3.8時間，HDDモデルで3.6時間の連続使用ができるようになりました。

初期ユーザーズ・メモリは640Kバイトと変わらずですが，専用増設メモリとして2Mバイト登載可能になっています。さらに，拡張のカード・スロットにRAMカード（noteシリーズ用）を増設することによって，最大11.6Mバイトのメモリが利用可能です。その他にも，数値データ・プロセッサを装着することができますので，高速計算が必要な場合にも対応しています。

また，ハードディスク内蔵モデルは，40Mバイトに加え，新しく80Mバイトのタイプが加わりました。これにより，大容量が必要なアプリケーション・ソフトにも対応できるでしょう（80Mバイトタイプのインターフェースには独自のものが使用されている）。

NS／Eから引き継がれている，おなじみのレジューム機能ですが，今回のNS／Tからは，ディスプレイの開閉と連動して動作させることができるように強化されました。

さて，気になる重量ですが，フロッピーディスク・モデルで3.0kg（NS／E）から2.9kg（NS／T）へ，ハードディスク・モデルで3.3kg（NS／E）から3.1kg（NS／T）と，少々軽くなったようです。それにともない，本体の厚さも54mm（NS／E）から53mm（NS／T）とわずかながら薄くなりました。

また，ACアダプタがNS／Eの約40％に小型化しているため，持ち運びにも便利なのではないでしょうか。

《第2表》PC-9801NS／TとNS／Eの比較一覧

	PC-9801NS／T	PC-9801NS／E
CPU	i386SL（98）（20MHz） キャッシュ・メモリ16kバイト	i386SX（16MHz） キャッシュ・メモリなし
ROM	BIOS N88-BASIC（86） 98NOTEメニュー128kバイト	
RAM	640kバイト（RAMドライブを増設メモリとして使用すれば1.6Mバイト）	
RAM増設	10Mバイト増設により最大11.6Mバイト （専用増設メモリに2Mバイト，拡張カード・スロットに8Mバイト）	8Mバイト増設により最大9.6Mバイト （拡張カード・スロットに8Mバイト）
RAMドライブ	1ドライブ（1.25Mバイト）	
ハードディスク	NS／T ：なし NS／T40：40Mバイト（SASI25ms） NS／T80：80Mバイト（独自19ms）	NS／E ：なし NS／E40：40Mバイト（SASI25ms）
FM音源	なし	
レジューム機能	あり	
専用増設メモリ	2Mバイト	なし
アナログCRT	接続可能（オプション）	
外形寸法	316（W）×254（D）× 53（H）mm	16（W）×254（D）× 54（H）mm
重量	NS／T ：2.9kg NS／T40：3.1kg NS／T80：3.1kg	NS／E ：3.0kg NS／E40：3.3kg

NEW PRODUCTS

NEC

PC-9801FA

価格458,000円 (FA2, FA/U2)
578,000円 (FA5, FA/U5)
648,000円 (FA7, FA/U7)

PC-9801FAシリーズは，昨年1月に発売されたDAシリーズの後継機に位置づけられるものです。その比較を第3表に示します。



CPUにi486SX（16MHz，キャッシュ・メモリ8kバイト内蔵）を採用したことによって，DAに比べて，約1.6倍の高速処理が可能となりました。

また，メモリ専用の増設スロットを装備したので，拡張スロットを使うことなく，ユーザーズ・メモリを最大14.6Mバイトに増やすことができます。このスロットに接続されたメモリへのアクセスは，従来より高速化されています。

これらの機能により，最近のWindowsなどのGUIアプリケーションも，さらに快適に走らせることができると思われます。

今回のモデル・チェンジで，見た目にもわかりやすい大きな変更として『ファイル・スロット』が搭載されたことがあります。

このスロットは，前面のフロッピーディスク・ドライブの下の位置に配置されました（ドライブNO.3の場所，とでも呼べばいいのでしょうか）。

ここには，次のオプションが装備できます。

- ●3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブ
- ●40M／100Mバイト・ハードディスク・ドライブ
- ●CD-ROMドライブ
- ●3.5インチ光ディスク・ドライブ
- ●メモリカード・リードライタ・ドライブ

以上のオプションを，ファイル・スロットにどれか一つ装着できるのです。装着のしかたも，前面のフロント・マスクを外して挿入するだけなので，必要に応じて，最適なドライブを選んで使うことができます。

増設メモリや数値データ・プロセッサ，ハードディスクの増設も，やはり同様にフロント・マスクを外して，装着するようになっています。

このファイル・スロットの仕様は，サード・パーティなど一般に公開されるので，新しい周辺機器の開発も期待できそうです。

また，内蔵タイプのハードディスクとファイル・スロット用ハードディスクは，あらかじめフォーマットされています。領域確保をするだけで，すぐに使用することが可能となっています。

問い合わせ先
NECパソコンインフォメーションセンター
☎03-3452-8000　東京
☎06- 943-9800　大阪

《第3表》PC-9801FAとDAの比較一覧

	PC-9801FA	PC-9801DA
CPU	i486SX (16MHz)	i386DX (20MHz)
ROM	BIOSおよびN88-BASIC (86) 96kバイト	
RAM	1.6Mバイト	
RAM増設	メモリ・スロットに13Mバイト増設で最大14.6Mバイト	拡張スロットに13Mバイト増設で最大14.6Mバイト（メモリ・スロットは12Mバイト）
ハードディスク	FA2／U2：なし FA5／U5： 40Mバイト (SCSI 25ms) FA7／U7：100Mバイト (SCSI 19ms)	DA2／U2：なし DA5／U5： 40Mバイト (SASI30ms) DA7／U7：100Mバイト (SCSI28ms)
ファイル・スロット	あり	なし
拡張スロット	拡張×4　メモリ×1	拡張×4　メモリ×1
FM音源	あり	
外形寸法	380 (W)×335 (D)×150 (H) mm	380 (W)×335 (D)×150 (H) mm
重量	FA2： 9.7kg FA／U2： 9.0kg FA5：10.7kg FA／U5：10.0kg FA7：10.7kg FA／U7：10.0kg	DA2： 9.3kg DA／U2：7.8kg DA5：10.8kg DA／U5：9.2kg DA7：11.0kg DA／U7：9.4kg

SX-WINDOWver2.0付属のコンパクトXVI登場

SHARP

X68000 CompactXVI

価格298,000円

問い合わせ先
シャープ㈱
〒162東京都新宿区市谷八幡町8
☎03-3260-1161



X68000シリーズとして，はじめて3.5インチ・フロッピーディスクを採用した『X68000 Compact XVI（コンパクト・エクシヴィ）』が発売されました。また，付属のウィンドウ・システム『SX-WINDOW』も，ver.2.0にバージョン・アップされています。

昨年4月に発売された，X68000の上位機種X68000 XVI（エクシヴィ）シリーズに，新しく『X68000 Compact XVI』が加わりました。XVIのスピード，グラフィック，サウンド機能がそのまま，コンパクトなボディに収まっています。

主な特徴に，次のようなものがあります。



《写真1》X68000 Compact XVIにカラー液晶ディスプレイを接続する

コンパクト設計

XVIの機能を受け継いだまま，本体部の体積が，従来の44%にまで凝縮されています。デザインも，これまでのツインタワーからシングル・タワーに変更され，幅が約8cmにまで薄型化されています。

それに合わせて，キーボードも小型化され（テンキーなし，従来のキーボードも接続可能），全体的にスペースを取らないように設計されているようです。

また，重量も本体が4.2kg，キーボードと合わせても約5kgと，ノート・パソコン並になっています。カラー液晶ディスプレイ『LC-10C1-H』と共に使えば，運搬，移動が楽に行なえます（写真1）。

3.5インチ・ディスクドライブを内蔵

X68000シリーズとしてはじめて，3.5インチ・ディスク・ドライブ（2HD，1.2Mバイト）を採用しました。今までと同じく，オートロード，オート・イジェクトが可能です。

3.5インチと5インチのメディア・コンバートに関しては，現在九十九電気㈱より発売されている外付3.5インチ・ディスク・ドライブTS-3XR1（44,800円）を，従来のX68000につないで行なえます。また，X68000 Compact XVI用にも，シャープから外付5インチ・ディスク・ドライブが5月に発売予定となっています。

グラフィック表示に新モード追加

新たに，640×480ドットの表示モードが追加されました。このモードにより，SX-WINDOW対応ソフトであれば，カラー液晶ディスプレイ（VGA対応）にも表示することができます。

SX-WINDOWの機能強化

バージョンが1.1から2.0とアップし，いろいろな機能が強化されています。

とくに，フォント・マネージャーを搭載したことによって，付属のフォントとエディタで文字を拡大しても，きれいに書体を表示・印字することができます。さらに，市販のフォント・データを利用すれば，ゴチック体などにも対応します。

また，画面スクロール機能を使って，1,024×1,024ドットの実画面エリアの一部を，マウスの動きに応じて表示させることができます(最大768×512ドット)。従来の2.6倍の広さで，スムーズにウィンドウを扱えます。

その他，アイコンなど画面表示の編集機能，階層構造とファイル情報が一度に見れるツリー・ビューアなどの，新しい機能が加わっています。

SCSIインターフェース標準装備

すでに世界で標準インターフェースとなっている，SCSIインターフェースを搭載しています。これにより，大容量ハードディスク，DATメモリ，CD-ROMなど，大容量メディアとの接続が可能です。

増設RAM専用ソケット

メイン基板上に，6MバイトまでのRAM専用ソケットを増設し，本体の2Mバイトと合わせて，合計8MバイトまでRAMを増やすことができます(16MHz対応)。I／Oスロットを利用すれば，さらに4Mバイト増やして，最大12Mバイトまでの増設が可能です。

また，数値演算プロセッサも，増設RAMボード上の専用ソケットへ装着することで，高速演算することもできます(16MHz対応)。

豊富な付属ソフト

付属ソフトとして，次のものがあります。

●オリジナル・ウィンドウ・システム『SX-WINDOW ver.2.0』
●オリジナルOS『Human 68k ver.2.0』
●オリジナルBASIC『X-BASIC ver.2.0』
●日本語ワード・プロセッサ ver.1.1
●辞書ディスク ver.2.0，辞書ユーティリティ

《第1表》X68000 Compact XVI仕様一覧

形名	CZ-674C			
CPU	68000（16／10MHz）			
ROM	IPL,BIOSなど　128kバイト キャラクタ・ゼネレータ　768kバイト			
RAM	2Mバイト			
RAM増設	16MHz駆動時：RAM増設専用ソケットに6Mバイトで最大8Mバイト 10MHz駆動時：さらにI／Oポートに4Mバイト増設で最大12Mバイト			
テキスト表示 ＊インターレス	実画面エリア 1,024×1,024ドット時	高解像度モード	768×512ドット 640×480ドット 512×512ドット 512×256ドット 256×256ドット	各モードともドットごとに65,536色中任意の16色指定可能
		標準解像度モード	512×256ドット 256×256ドット 512×512ドット＊	
グラフィック表示 ＊インターレス	実画面エリア 1,024×1,024ドット時	高解像度モード	768×512ドット 640×480ドット 512×512ドット 512×256ドット 256×256ドット	各モードともドットごとに65,536色中任意の16色指定可能
		標準解像度モード	512×256ドット 256×256ドット 512×512ドット＊	
	実画面エリア 512×512ドット時	高解像度モード	512×512ドット 512×256ドット 256×256ドット 512×256ドット 256×256ドット 512×512ドット＊	各モードとも①ドットごとに65,536色(1面)②ドットごとに65,536色中任意の256色指定可能(2面)③ドットごとに65,536色中任意の16色指定可能
フロッピー・ドライブ	3.5インチ・ディスク・ドライブ（2HD，1.2Mバイト）×2			
インターフェイス	プリンタ，ジョイスティック（×2），アナログRGB出力，オーディオ入出力，RS-232C SCSI，イメージ入力，外部フロッピーディスク，マウス，キーボード			
拡張I／Oスロット	2スロット			
外形寸法 (同梱物)	本体　：78（W）×260（D）×330（H）mm キーボード：380（W）×170（D）×38（H）mm マウス　：63（W）×37（D）×97（H）mm			
重量	本体　：4.2kg キーボード：0.95kg マウス　：0.11kg			

連続企画

DOS/Vを導入しよう

山田ハロゲン

前回までは，IBM-PC／ATと互換機の特徴とか，購入のポイントなどという話しをしてきました。今回からは，読者の皆さんが実際にIBM-PC／ATや互換機，OADGパソコンを購入したと仮定して，話を進めていきましょう。まずは，DOS／Vの導入です。

DOS／Vをインストールする前に

国産機に慣れているユーザーは，IBMのマシンを購入すると，ちょっとしたショックを覚えるかもしれません。IBM純正のマシンには，もちろん日本語の説明書が付属していますが，互換機は英語のマニュアルだったり，最悪の場合まっとうなマニュアルが付属していないことがあるのです。これは，かなり困ります。

IBMマシンのコネクタ類は，国産で同じ働きをするものでも形状が異なります。ですから，マニュアルのないような互換機を購入した人は，どのコネクタに何を接続するかさえわからない，という状態に陥るかもしれません。

そこで，コネクタ類の説明を最初にやってしまいましょう。

●VGAディスプレイ

VGAディスプレイのコネクタは，かなり特殊なピン配置になっているので，すぐに他と区別がつくでしょう。日本で使われているアナログ・モニタのコネクタとは，かなり形状が異なります。

なおこのコネクタは，比較的ピンが曲がりやすいので，接続した後はネジで締め付けておいてください。

●マウス

互換機では，通常はシリアルマウスを利用します。先月に少し触れましたが，互換機にはシリアルポート（RS-232Cポート）が二つあります。マウスは，二つのポートのどちらに接続してもかまいません。

互換機についている二つのシリアルポートは，コネクタの形状が異なります。

一つは，国産機のＲＳ-232Ｃコネクタと同じタイプ。しかし，国産機は本体側がメスですが，IBMではオスが本体側についています。

もう一つは，J-3100シリーズのRS-232Ｃコネクタと同じ形状の小型のコネクタになっています。

マウスは，どちらのシリアルポートにも接続できるよう，変換コネクタが付属しています。適当に接続してください。

●モデム

モデムを持っている人は，先のシリアルポートのマウスをつないでいないほうに接続します。RS-232Cケーブルは，J-3100用に販売されているものを選べばよいでしょう。

●プリンタ

プリンタのケーブルも，J-3100用が使えます。プリンタを持っている人は，あらかじめケーブルを用意しておいてください。プリンタ・ケーブルの本体側のコネクタが接続できるコネクタは一つしかないので，他と区別がつくはずです。

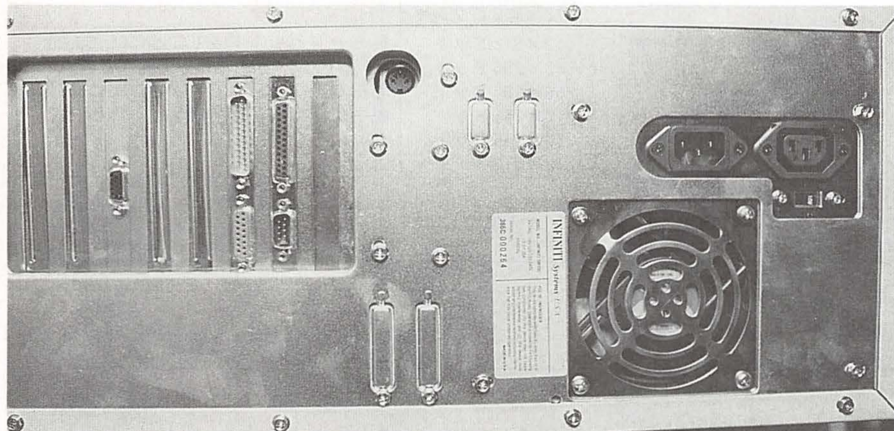
●電源

海外の製品は，電源コネクタの形状が異なります。日本のコンセントは2Pですが，IBMパソコンには3Pのコネクタがついています。良く，「電源が接続できない」とかいって怒っている人がいますが，3P-2P変換コネクタはパソコン・ショップなどで売っています。

また，3Pコネクタの中央の丸棒（アースライン）を折ってしまってもかまいません。プライヤなどではさんで力を込めると，わりと簡単に折れてしまいます。

それから電源を接続する前に，本体の電圧切り替えスイッチが110V側になっていることを確認してください。米国では220Vの地域があるため，IBMマシンは110V-220V切り替えスイッチがついているのです。これが，220V側になっていると，電源電圧が低すぎて動作しません。

以上，すべてのコネクタが正しく接続されているかをよく確認してから，電源を投入しましょう。



▲コネクタのようす

●**ドライブの問題**

DOS／Vは，3.5インチ1.44MBで供給されています。インストールは，3.5インチがAドライブになっていることが条件です。

国内でIBMマシンを購入したなら，大部分のマシンは3.5インチ・ドライブが付属していてAドライブに設定されているはずです。しかし，不幸にも自分のパソコンに3.5インチ・ドライブがなかったり，3.5インチ・ドライブがBドライブに設定されている場合，そのままではDOS／Vをインストールできません。

そんなときは，販売店に相談してください。ドライブの設定は面倒で，本体内部を少し変更しなくてはならないのです。販売店で直してもらいましょう。

手に入れておきたいソフトウエア

DOS／Vは，たんなる基本ソフトです。DOS／Vだけでは，ファイルのコピーなどができるだけで，仕事や趣味に使えるものではありません。ですから，DOS／Vと合わせて最低そろえておきたいソフトを紹介しておきましょう。

●**格安セット**

IBMマシンを買ったらもうお金がなくなってしまった，というようなユーザーのための，格安のセットです。とりあえず，日本語の文書作成程度なら大丈夫，という二つのソフトを入手しておきましょう。

・VZエディタDOS／V版
・日本語フロントエンド・プロセッサ
　(VJE-βまたはWXIIのDOS／V版)

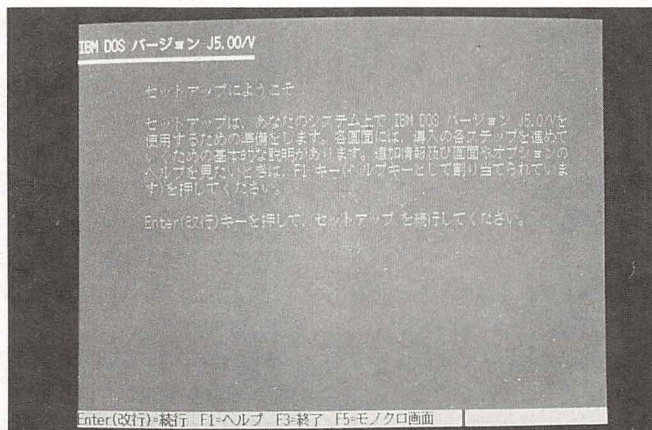
VZエディタは，低価格で高機能なエディタです。文書印刷ソフトのPRT＋＋が付属していて，簡単な文書の印刷くらいならワープロより手軽にできます。PRT＋＋のDOS／V版が対応しているプリンタは，ESC／P(エプソン)，PC-PR201 (NEC)，NM系 (NEC)の3機種。国産プリンタの代表的なところをサポートしています。

日本語フロントエンド・プロセッサは，VJE-βかWXIIがいいでしょう。DOS／Vにも，IBM純正の日本語入力ソフトがついているのですが，操作体系が少々なじめないものなので，国産のものがベストです。とくに，WXIIはキー・カスタマイズできるので，入力効率は抜群です。

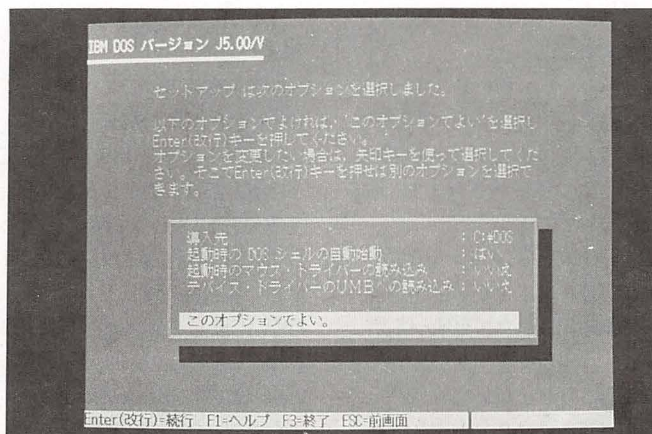
DOS／Vのインストールは簡単

DOS／Vのバージョン5.0は，全部でフロッピーディスク5枚組みです。マニュアルなどの組み合わせによって，いくつかのセットがありますが，初心者向けの「カ・ン・タ・ンDOS」というマニュアルだけが付属しているセットがもっともお買い得でしょう。定価は23,000円です。

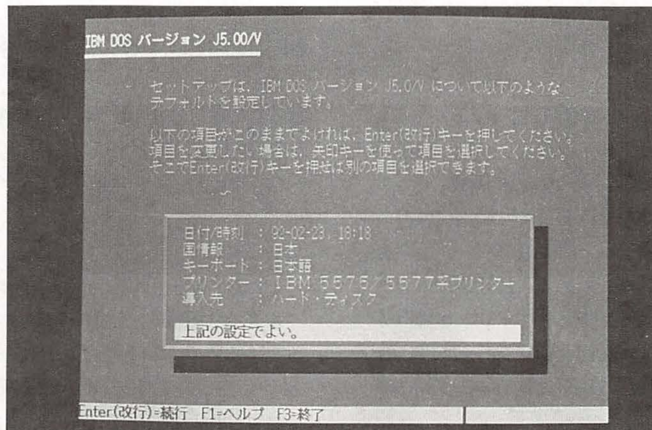
5枚のディスクのうち，2枚はIBM純正のかな漢字変換プログラム・ディスク，DOS／V本体は3枚です。DOS／Vのシステム・プログラムは圧縮されて入っているので，このままでは利用できません。システム・プログラムは，インストール・プログラムでハードディスクやフロッピーディスクにインストールしてはじめて使うことが可能になります。



▲インストール画面 1



▲インストール画面 2



▲インストール画面 3

まず，DISK1をディスク・ドライブに入れて，パソコンをリセットしてください。インストール・プログラムが自動的に起動します。

あとは，メッセージにしたがってインストール先や各種の設定を行ない，ディスクを入れ替えるだけ。実に簡単にインストールできます。設定項目を説明しておきましょう。

●ハードの設定

インストール・プログラムのハードの初期設定は，次のようになっています。

・国情報　　日本
・キーボード　　日本語
・プリンタ　　IBMプリンタ

この中で，プリンタに関してはIBMとESC／P（エプソン）を選択できます。どちらのプリンタも持っていない人は，プリンタなしにしておいてください。

キーボードは，標準では日本語キーボードしか設定できません。英語キーボードの人も，ここでは日本語に設定しておいてかまいません。

●オプションの設定

オプションは次のようになっています。

・導入先　　C：¥DOS
・DOSシェルの自動起動　　はい
・マウス・ドライバ　　いいえ
・UMBへの読み込み　　いいえ

導入先は，初期設定では導入ディスクのディレクトリDOSへインストールされます。通常はこれでかまわないでしょう。

DOSシェルは，DOSのバージョン4.0で登場したビジュアルな操作ができるソフト。ファイルのコピーや削除が，マウスを使ってできるようになります。初心者は，DOSシェルの自動起動を設定しておきましょう。

マウス・ドライバは，マウスを持っているユーザーは読み込むように指定します。互換機にはたいていマウスが付属しているので，ここは“マウス・ドライバを読み込む”にします。

いちばん難しいのはUMBです。これは，MS-DOSバージョン5.0からサポートされた80386CPU以降で有効な特殊なメモリ領域と考えてください。80386以上のCPU（SXを含む）を搭載したマシンのユーザーはUMBへの読み込みを有効にしておきます。UMBを有効にしておくと，ユーザーが使えるメイン・メモリが拡大します。80286CPUのユーザーは，UMBは使えませんので，初期設定のままでかまいません。

以上を設定しおわると，自動的にインストールが始まります。途中，ディスクの入れ替えが求められますが，指示どおり入れ替えてください。終了メッセージが出れば，無事にインストールは終わりです。

DOS／Vを使いやすく

インストールが終了したら，フロッピーディスクを抜いてリセットします。無事にインストールされていれば，DOS／Vが立ち上がるはずです。

このままでも，一応DOS／Vを利用できます。購入したアプリケーションを，早速インストールしてもいいのですが，さらにDOS／Vを理解するため，CONFIG.SYSとAUTOEXEC.BATの内容を見ていきましょう。この二つのファイルを自分なりに書き替えることで，さらに効率よくDOS/Vを利用できるようになります。

筆者の使っているCONFIG.SYSを例に，設定の意味を解説していきます。DOS／V独特のデバイス・ドライバと意味を紹介しましょう。

CONFIG.SYSの例

```
files= 50
BUFFERS=20
DOS=HIGH, UMB                                  (1)
COUNTRY =081,932, C：¥DOS
¥COUNTRY.SYS SHELL =C：¥DOS
¥COMMAND COM／P／E：512
DEVICE = C：¥DOS¥$FONT.SYS ／
p=C：¥FONTFILE                                 (2)
DEVICE=C：¥DOS¥HIMEM.SYS                       (3)
DEVICE = C：¥DOS¥EMM386.EXE
256 RAM FRAME=E000 I=B000-B7
FF                                             (4)
DEVICEHIGH = C：¥DOS¥SMART
DRV.SYS 1536 512                               (5)
DEVICEHIGH=C：¥DOS¥$DISP.SYS
                                               (6)
DEVICEHIGH=C：¥DOS¥ANSI.SYS
DEVICE=C：¥VJEB.DRV ／m1 ／hs ／
j／l／kr／k,／k.／k／／k-／k [／d4／
t0                                             (7)
```

(1) DOS=

これは，MS-DOS5.0からサポートされたハイメモリ領域とUMBを利用するかどうかを設定するセクションです。HIGHを指定するとハイメモリにMS-DOSが読み込まれます。これは，80286CPUでも有効。また，UMBを指定するとUMB領域が利用できるようになり，DEVICEHIGHによってUMBにデバイス・ドライバ類を読み込めるようになります。

(2) $FONT.SYS

VGAで日本語を表示するためのフォントをメモリに読み込むデバイス・ドライバです。このドライバは，一番最初に登録しなくてはいけません。注意してください。

オプションの／Pは，フォント・ファイルのあるディレクトリを指定します。DOS／Vをインストールした直後は，フォント・ファイル（拡張子がFNTのファイル）がすべてルート・ディレクトリに格納されています。筆者は，これをCドライブのディレクトリFONTFILEに移して使っています。

(3) HIMEM.SYS

MS-DOS5.0で登場した，メモリすべてを管理するドライバ。このドライバは，他のメモリ関係のドライバより先に登録しなくてはいけません。DOS／Vでは，$FONT.SYSが1番，2番目にHIMEM.SYSとしてください。この順番を下手に変えると，正常に起動できないことがあります。

(4) EMM386.EXE

80386以上のCPUで増設されているメモリを，EMSとして使うためのドライバ。MS-DOSの5.0は，80386CPU以上を対象としているので，EMSドライバとしてはEMM386.EXEしか付属していません。

オプションの最初の256は，EMSとして確保する容量です。筆者は，日本語フロントエンド・プロセッサにEMSを利用しているだけなので，256KBしかEMSを確保していません。

RAMは，メモリからEMSを確保するという指定です。通常はRAMを指定しておけば大丈夫。

FRAME＝は，EMSのページ・フレームのアドレスを指定します。これは，かなりコンピュータに詳しくないと指定できない数値です。通常は，拡張ROM領域を指定しますが，無指定でもかまいません。

I＝は，UBMに割り当てる具体的なアドレスを指定するオプション。EMM386.EXEを登録した時点で，UMBは有効になりますが，Iオプションでさらに UMB領域を拡大できます。

かなりコンピュータを熟知していないとIオプションによる数値の指定は危険です。下手な数値を指定すると，暴走したり最悪ハードディスクを破壊する恐れさえあるのです。

例で指定しているアドレスはビデオ・メモリの上位ですが，VGAでは普通は使われていない安全な領域です。試しに例のように指定

してみて，UMBが拡大するか確かめるといいでしょう。

(5) SMARTDRV.SYS

ハードディスク・キャッシュです。このドライバを登録しておくと，ハードディスクへの読み書きが，非常に高速になります。

オプションの最初の数値が最大キャッシュ容量，2番目の数値が最少キャッシュ容量です。筆者はトータルで8MBのメモリを実装しているのでキャッシュには1.5MBを割り当てています。メモリに余裕のない人は，SMARTDRV.SYSを登録しなくてもかまいません。

(6) $DISP.SYS

$FONT.SYSで読み込んだ日本語フォントを表示するための拡張ディスプレイ・ドライバです。DOS／Vの要といっていいでしょう。

もし，互換機を利用している人で画面にノイズが出るなら，この$DISP.SYSにオプション／LCを付けてみてください。

DOS／Vは，高速化のためハードウエア・スクロールを行なっていますが，S-VGAカスタムLSIの関係でスクロールのときにノイズが走ることがあるのです。／LCオプションはハードウエア・スクロールを抑制します。

(7) VJEB.DRV

日本語変換ソフトVJEのドライバです。これは，皆さんが購入したソフトのマニュアルをよく見て設定していただけばいいでしょう。

AUTOEXEC.BATの例

```
@ECHO OFF
SET SYS=C:
SET COMSPEC=C:¥DOS¥COMMAND.COM
PATH C:¥WINDOWS;C:¥DOS;C:¥VZ
SET TEMP=C:¥DOS
MODE CON RATE=32 DELAY=1                (1)
LH KEYB.COM JP, 932, c:¥dos¥keyboard.sys (2)
LH DOSKEY.COM /INSERT /REINSTALL        (3)
LH CTOC.COM
LH MOUSE.COM                            (4)
VER
```

(1) MODEコマンド

MODEコマンドは，各種の設定を行なうコマンドですが，中でもキーボードのスキャンレートの変更は，毎回AUTOEXEC.BATの中で行なっておくといいでしょう。このレートが遅いと，パソコンの速度が遅いような気持ちになります。ハイパワーIBMマシンを買ったはずなのに妙に遅いなあ，と感じるときはキーボードのスキャンレートが遅く設定されているためです。例に示した行をAUTOEXEC.BATの中に加えておいてください。

(2) KEYB.COM

キーボード配列を指定するコマンド。日本語キーボードを設定している例です。英語キーの場合は，ここを

keyb US

としてください。頭のLHは，UBMにコマンドを読み込む指定です。

(3) DOSKEYコマンド

コマンド・ラインのライン・エディットを有効にする常駐プログラム。DOS／Vに標準で付属しています。例では，挿入モードで常駐させています。

コマンド・ヒストリが使えるなど，なにかと便利なのでAUTOEXEC.BATの中で登録しておくといいでしょう。

(4) MOUSE.COM

マウス・ドライバです。

仕事中にこっそり楽しむヘラブナ釣り
マック塾自由時間シリーズ

Fishing ヘラブナ釣りDA

対応機種：Macintosh全機種

価格3,800円

問い合わせ先
〒105東京都港区虎ノ門1-21-17虎ノ門NNビル7F
テイチク㈱映像事業部
☎03-3506-8712

Macで遊べるのはシムシティ・シリーズのような大物ソフトだけではありません。仕事で疲れたときにちょっとだけ遊べる小品，「ヘラブナ釣りDA」は，そんなゲームです。

マウスで釣れ！

今，日本で趣味としての釣りを楽しむ人はかなりの数にのぼると思います。

そのなかでも，ゲーム性の高いヘラブナ釣りは，とくに人気があり，専門の月刊誌まであります。

「ヘラブナ釣りDA」は，このヘラブナ釣りをシミュレートしたもので，ひとことでいえば画面上の〝ウキ〟を見ながら，釣竿に見立てたマウスの操作でヘラブナを釣りあげるゲームです。

ウキを見て釣るといっても，「ウキが動いたらマウスを動かす」といった反射神経ゲームではありません。

実際のヘラブナ釣りと同様，ウキの動きによって，〝ジャミ〟と呼ばれる小魚や〝外道（げどう）〟と呼ばれる目的以外の魚を区別しなければいけませんし，バラさずに（かけた魚を逃さずに）釣りあげるには正確な竿さばき（マウス操作）が必要です。

さらに，このゲームは難易度によって六つのレベルにわかれており，上位レベルになるほどポイント（場所）の選択やエサの付けかたなどが重要になってきます。

つまり，ヘラブナ釣りの知識を持っている人のほうがよいスコアをだせるわけです。

しかし，初心者が全然釣れないということはなく，誰でも気軽に楽しめるようになっています（これも実際の釣りと同じですね）。

DAのインストール

このゲームは，DA（デスク・アクセサリ）タイプのソフトになっています。

最近はMS-WINDOWSにも採用されているので，知っている人も多いでしょう。

DAは，一般のアプリケーション・プログラムとちがって，ほかのソフトが動作中でも自由に呼びだして使えるのが特徴です。

「ヘラブナ釣りDA」のフロッピーには「ヘラブナ釣り：L0」から「ヘラブナ釣り：L5」まで，六つのDAが入っています（**写真1**）。

難易度は「L0」がもっとも低く，「L5」が高くなっていますから，自分のレベルに合わせて好きなものをインストールします（複数のDAをインストールすることも可能です）。

作業の手順は，マニュアルにも書いてありますが，フロッピーには〝インストール作業をしている画面〟をそのままレコーディングしたアニメーションも入っています（**写真2**）。

これは，なかなかわかりやすく，今後このような「ビデオ・マニュアル（？）」が増えてくるかもしれません。

まずは，ポイント選びから

さて，このようにして「ヘラブナ釣りDA」をインストールしたら，あとはいつでも好きなときに呼びだせます。

画面左上にある林檎マークから，メニューをプルダウンさせて，「ヘラブナ釣り」を選択するだけです（**写真3**）。

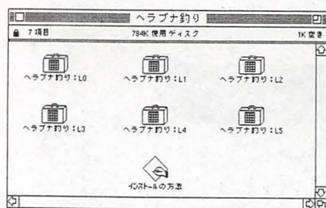
起ち上げると，「ヘラブナ釣り」のウィンドウが現れてタイトル画面が表示され（**写真4**），そのどこか一部をクリックすると，釣り池を選択する画面になります（**写真5**）。

このソフトでは，一つのレベルごとに六つの池があり，それぞれちがったシナリオが設定されているため，池ごとにちがった攻略法が必要になってくるのです。

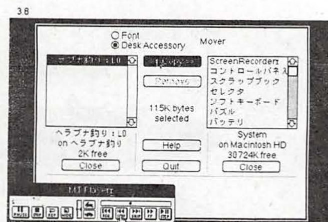
池を選ぶと，次にポイント選択の画面になります（**写真6**）。移動したい場所にマウス・カーソルを持っていき，クリックすればその場所が反転表示されます。もちろん，池のまわりだけでなく中央でも釣れます。

ヘラブナは寄せて釣れ

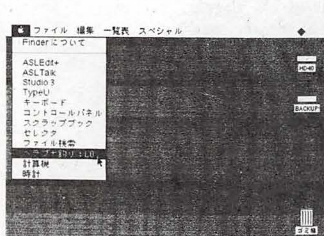
釣るポイントを決めたらつぎにシカケを選



▲《写真1》ディスクの内容。プログラムは難易度ごとに六つのレベルにわかれている



▲《写真2》「MediaTracks」（スクリーン・レコーダ）で作業手順を録画したインストール・マニュアルも入っている



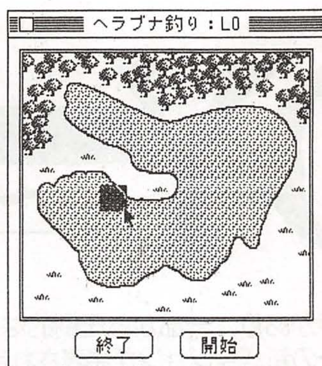
▲《写真3》アップル・メニューから「ヘラブナ釣りDA」を選択する



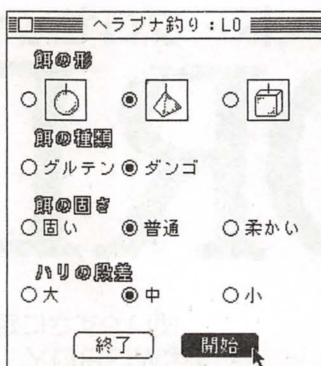
▲《写真4》まず，タイトル画面が現れる



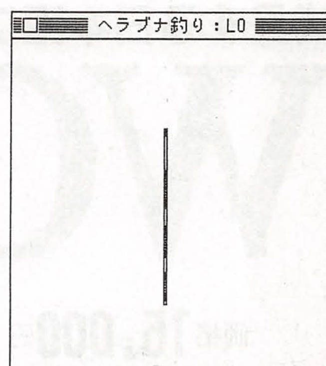
▲《写真5》池はレベルごとに各六つ，合計36のなかから選択できる



▲《写真6》釣るポイントを選択する。



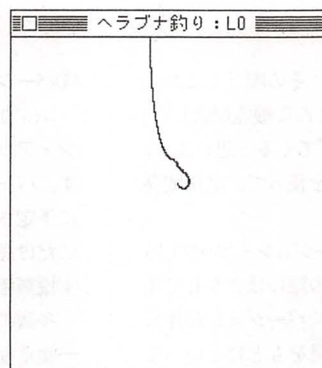
▲《写真7》シカケの調整は。レベルが低いうちはデフォルトでもOK



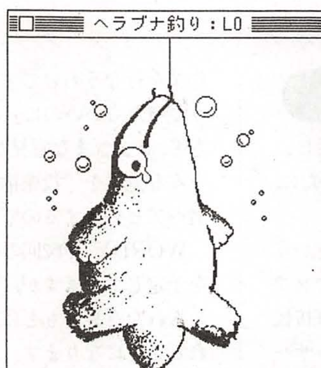
▲《写真8》このウキを見ながらひたすら待つ



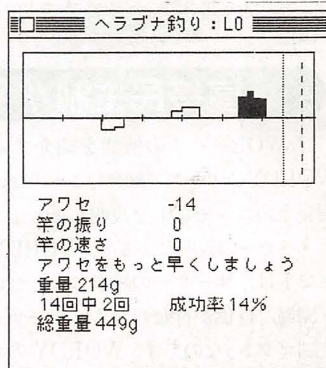
▲《写真9》釣れた！（実際には2コマのアニメーションになっている）



▲《写真10》失敗。タイミングが遅かったようだ



▲《写真11》こんなものが釣れることもある



▲《写真12》結果表

びます。変更できるのは，エサの形，種類，固さとハリの段差です（写真7）。

ヘラブナ格言の一つに「ヘラブナは寄せて釣れ」というのがあります。

釣りはじめは，バラケやすい（水中で拡散しやすい）エサを使ってヘラブナを集め，アタリ（魚信：ウキにでる反応）がでてきたら持ちのよいエサに変えるのです。

レベルが低いうちは初期値のままでも十分，よく釣れます。

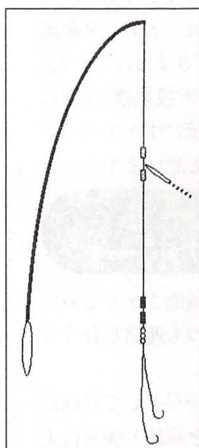
ウキをよく見ること

設定をおえて，マウスをクリックすると，画面にウキが現れて，いよいよヘラブナ釣りが始まります。（写真8）

ヘラブナがエサに食いついたと思ったら，すかさずアワセ（竿をあげること）ましょう。

マウスのボタンを押し，前方に3cm以上スライドさせればOKです。

うまく釣れればチャイムがなってヘラブナが表示されますが（写真9）エサが取られたり（写真10），ヘラブナ以外のものが釣れてしまうこともあります（写真11）。


《第1図》ヘラブナ釣りの一般的なシカケ

《第1表》マック塾シリーズのラインナップ

商品名	内容
マック塾エクセル初級教室	データ入力，数式の入力，簡単な関数の入力，表の修飾
マック塾エクセル中級教室	独自の数字書式の設定，画面の設定，NOW関数MAX関数，印刷形式の設定
マック塾エクセル上級教室	ドキュメントの連結，論理式，IF関数，COUNT関数，LOOK UP関数
マック塾エクセルグラフ作成教室	グラフの作成，グラフの修飾，グラフ様式，グラフの詳細
マック塾エクセル・データベース作成教室	データベースの作成，データベースの検索・抽出，データ・フォーム
マック塾ハイパーカード初級教室	初心者入門，インストール，付属スタックの使いかた
マック塾ハイパーカード中級教室	ペインティング，描画用ツールの使いかた，図形の修飾・修正
マック塾ハイパーカード上級教室	スクリプティング，簡単なスタックの作成，ハイパートークについて

価格：各9,800円（3.5″2DDフロッピー1枚，カセット・テープ2本）

また，池にはこれ以外にも変わったものがいます（何が釣れるかはやってみてのお楽しみにしておきましょう）。

さて，結果がわかったらもう一度マウスをクリックして結果表をだします。（写真12）。

結果表は横軸が時間，縦軸がアタリ強さになっています（白い部分がジャミのアタリ，黒い部分がヘラブナのアタリです）。

アワセのタイミングのずれが表示されるので，釣そこねた場合も納得できるわけです。

あとは，これを繰り返していくわけですが，投げ込んだエサは，次のターンの魚の寄り付きにも影響します．状況に応じてシカケを変えていくのが上手な釣りかたです。

NEW SOFTWARE

成長する日本語ワード・プロセッサ

WORDY ワーディ ～印象派～

価格15,000円

●NEC PC-9801シリーズ対応

問い合わせ先
シティソフト株式会社
〒534大阪市都島区善源寺町2-7-5
☎06-927-1060

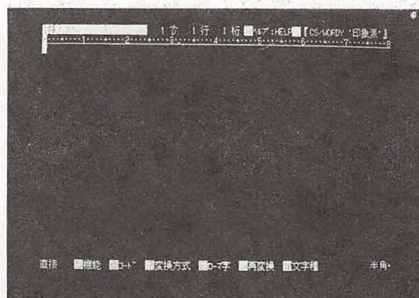
使いやすさに定評があり，一部から圧倒的な支持を得ているワープロ・ソフト『WORDY』。その新バージョンが発表されました。その名も『WORDY～印象派～』。名前のとおり，より印象深い文章を作るためのワープロ・ソフトに仕上がっています。

直接民主制!?

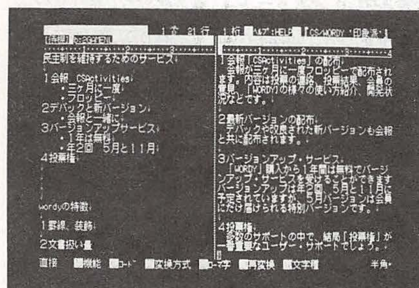
『WORDY』の機能を紹介する前に，WORDYシリーズに触れたことのないかたに，開発上のコンセプトを説明しましょう。

メーカーの説明によると，WORDYというソフトは，ユーザーの総意にもとづいたソフト開発，提供が行なわれる「ユーザー直接民主制ソフト」なのです。WORDYのユーザーには〝投票権〟が与えられます。

ユーザーはWORDYを活用してさまざまな作業を行なうわけですが，その際「ここがこうだったらいいのに」,「こんな機能が欲しい」など，さまざまな意見がでてくると思います。そんな意見を〝投票権〟を使って，直接開発者へアピールするのです。



《写真1》文書作成画面。この状態から，カーソル行位置表示，桁スケール，表示行数，タイトル文字まで変更が可能



《写真2》マルチ・ウィンドウを縦に開いた状態。このようにサイズの変更も可能なので，左に簡単なプロットやメモ，右に作成文章と割り当てれば，長文の作成も楽に行なえる

WORDYは年2回のバージョン・アップ(!)を予定していますが，その際にはこうして集められた意見をもとに，新バージョンが作られることになります。意見をもとにといっても単純な多数決ではありません。もちろん多数意見は重視されますが，その他に少数でも「キラリ」と輝く意見は，どんどん取り入れていきます。従来のバージョン・アップ企画では，ユーザーは直接参加できませんでした。しかしWORDYシリーズの〝投票権〟採用により，ユーザーの意見を正確に生かすバージョン・アップが期待できると思います。

豊富なユーザー・サポート

このような直接民主制を機能させるためには，ユーザーと開発者がいつも連絡し合う必要があります。

WORDYシリーズでは，会員として登録したユーザーに対して，連絡を維持・強固にするために，次のような多くの魅力的なサポートを用意しています。

①会報『CSActivities』の配付

会報が3か月ごとに，ディスクで配られます。その内容は投票の連絡，投票結果，会員の意見，WORDYのさまざまな使いかた紹介，開発状況などです。

②最新バージョンの配付

デバッグや改良された新バージョンも，会報と共に配られます。

③バージョン・アップ・サービス

WORDY購入から1年間は，無料でバージョン・アップ・サービスを受けることができます。バージョン・アップは年2回，5月と11月に予定されていますが，5月バージョンは会員にだけ届けられる特別バージョンです。

④投票権

多数のサポートの中で，結局〝投票権〟が一番重要なユーザー・サポートでしょう。

これらのサポートはすべて無料，つまりWORDYの定価15,000円の中に含まれているのです！

メーカーは「サポートも品質のうち」と主張していますが，それに恥じない内容ということができるでしょう。

WORDYの次回バージョン・アップは，今年5月の予定です。あなたもユーザーとして，理想のソフト開発のために，1票を投じてみてはいかがでしょうか？

モジュラー・コンセプト

バージョン・アップに大きく関係することに，今回の『WORDY～印象派～』から追加された〝モジュール機能〟があります。WORDYでは自由に機能の付け外しが行なえます。

またメニュー・キーの完全なカスタマイズ(個人に合わせた変更)を実現しているので，キー，メニューの順序の変更はもちろん，機能の名称，はては文書作成画面の詳細までも自由に変更が可能です。これを使用すれば，完全に自分だけの，自分に適したワープロ・ソフトを作ることができるでしょう。

この「印象派」以降に登場する予定のWORDYシリーズは，すべてモジュール機能にもとづいて設計されることになります。つまり，

WORDYシリーズ全般で,機能の混ぜ合わせが可能ということです。新バージョン登場の際に,自分のお気に入りの機能が削除されていても,悲しむ必要はありません。自分の好きな機能を追加することができるのですから。

必要な機能を取り付け,不要な機能の取り外しが自由に行なえる,というモジュラー・コンセプトもWORDYシリーズの魅力です。

機能面は?

『WORDY～印象派～』には,ワープロとして必要な機能はすべてそろっています。その中でも,特に強調したい点を紹介しましょう。

●豊富な罫線,文字装飾

今回のWORDYには「印象派」と副題がついており,「印象に残る文章作成のために…」がテーマとなっています。そのために,罫線と文字装飾が大幅に強化されており,罫線15種類,下線(アンダーライン)と網かけも計15種類と多数が用意されています。

また「もっと欲しい」というかたのためには,さらに外字を使用して,ユーザーが自由にフォントを設定することができます。

●快適な速度

速度は超高速エディタなみで,快適に文書作成を行なうことができます。

●マルチ・ウィンドウ&マルチ・ファイル

サイズの変更が可能で,縦割り,横割りの変換が可能なマルチ・ウィンドウが2画面。また,常時8文書まで待機させておくことができるマルチ・ファイルを備えています。二つの文書を見比べながらの作成や,多数の文書を参照したいときに便利です(**写真2**)。

●3方式の機能選択

WORDYには多彩な機能がそろっていますが,その選択にはメニュー方式,ファンクション・キー方式,割り付けによるコントロール・キー選択の3方式があります。

最初はメニュー方式により順を追って機能を選択。慣れてきたら,他の方式によりダイレクトに機能を選択して,文書作成を快適に行なうことができます。

●オンライン・マニュアル

文書作成中に,マニュアルを編集画面に呼びだすことができます。これにより,文書作成中にわからないことがあっても,ぶ厚いマニュアルを引きだす必要がなくなりました。

●外字管理とファイル管理プログラム

外字管理として『GE』,ファイル管理として『FDRV』というプログラムが付属しています。両方とも編集画面から呼びだすことができ,簡単に外字やファイルの管理を行なうことができます。もちろん,他の使いなれたプログラムとの交換も可能です。

●ノート型パソコンにも対応

本体はフロッピーディスク1枚のみ。他のハードディスク組み込みタイプのワープロと比べて,プログラム・サイズが大変小さいので,ノート型パソコンでも楽に使用することができます。

搭載FEP『FIXERVer.4.0』

WORDYシリーズに搭載されているFEP『FIXER Ver.4.0』は,長文の変換効率の高さから,多くの支持を得ています。さっそくこのFIXERを使って,長文の変換と単語の変換をテストしてみました(**第1表,第2表**)。

確かに周囲の高い評価は,納得できます。FIXERの技術的にすぐれた点は,文節と文節の意味的なつながりを考えながら変換する,〝構文意味解析処理〟を実現したことにあります。語句の意味解析により,同音異義語の抽出がスムーズに行なえるうえ,単語,熟語,文節の区切りにいたるまでの,細やかな学習機能を持っています。

簡単にいいますと,変換作業を行なう際,FIXERが前後の文脈の流れから判断して,もっとも適した文字を選択するというものです。

テストでもおわかりいただけたと思いますが,この変換の適切さはすばらしく,かなりの長文を一発で的確に変換してくれます。WORDYの扱える文書量と合わせると

「頭の中でまとめた文章を一気にキーボードにぶつけ,一息ついたところでまとめて変換。わずかな誤りを訂正しながら,次の構想を練る」

そんな形で長文を作成するのに最適かと思われます。

WORDYではもちろん他のFEPとの交換も可能ですが,一度はFIXERで文章を作ってみてください。きっと新たな発見に驚かれることと思います。

まとめ

この記事はWORDYの機能紹介のみで,使いやすさについては触れていません。当初は他のソフトと比較するつもりでした。

しかしWORDYの徹底したモジュール機能を利用し,今までの使い慣れたキー配列や画面構成が設定できたとき,何と比べればよいのかわからなくなってしまったのです。

パワー・ユーザーは自分の最も使い慣れた環境を設定し,初心者はWORDYに慣れてきたら自分の使いやすいように環境を設定していく。それに加えて新たに発表される新機能を自分の好みに合わせて取り入れる。WORDYはそんな柔軟性にとんだワープロ・ソフトです。

年2回のバージョン・アップで,ますます進歩するWORDY。またFEPのFIXERもバージョン・アップを予定しているとのことです。みなさんもWORDYのユーザーとして,その進歩に参加してみてはいかがでしょうか。

《第1表》長文のテスト

目的の文章
五反田の電波新聞社に行き,マイコンBASICマガジンに掲載する『WORDY』の機能をチェックしました。マニュアルを読んで,だいたいの性能は知っているつもりでしたが,その多彩な機能には,改めて驚かされました
FIXERで変換
五反田の電波新聞社へ生き,マイコンBASICマガジンに掲載する『WORDY』の機能をチェックしました。マニュアルを呼んで,だいたいの性能走っているつもりでしたが,その多彩な機能には,改めて驚かされました

※長文を書き,一発で変換してみた。多少の誤変換はあるものの,十分使用に耐えると思われる。もちろん学習機能があるため,使い込めばもっと変換効率は上がるだろう

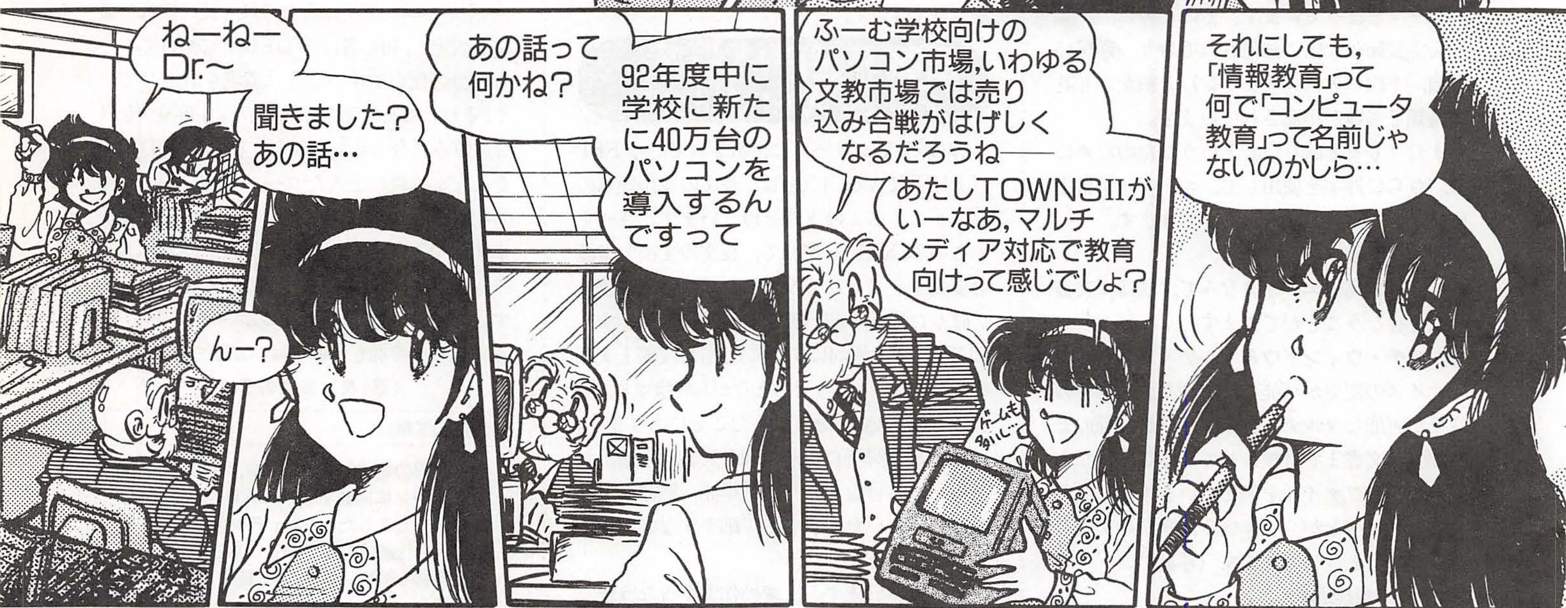
《第2表》単語のテスト

目的の単語 \ FEP	FIXER	ATOK 6	ATOK 7	VJE-β2.0
独立国家共同体	独立国家共同体	独立国家共同体	独立国家共同体	独立国家共同鯛
東京特許許可局	東京特許許可局	東京特許許可局	東京特許許可局	東京特許許可局
アプリケーションソフト	アプリケーションソフト	アプリケーションソフト	アプリケーションソフト	亜ぷりけーしょんそふと
バルセロナオリンピック	ばる世路なオリンピック	場る世路名オリンピック	場留世路なオリンピック	張るせ路なオリンピック

※いずれも未使用のFEPでテストをしたもの。FIXERは,人気のあるFEPとほぼ互角の性能を示した

ザ・パソコンレクチャー
先生と生徒のための情報教育虎の巻
1時間目：コンピュータの基本的しくみ

by くりひろし



★いよいよ「情報教育」の１時間目です。まずはコンピュータの生い立ちを簡単に。

★マンガに挙げた他にも，コンピュータの先祖はたくさんあります。私たちがときどき目にする「そろばん」も，コンピュータの最も原始的な先祖のひとつです。

★現在のコンピュータの本格的なルーツは，長い間，マンガにもあるように，ENIACだと言われてきましたが，最近ではどうもそうではなく？ENIACよりも少し早く，やはり米国の「ABCシステム」が第１号なのだ，ということになっています。

★パソコンは，1980年代に入ってから急に広がりだしました。はじめの頃は，パソコンのことを,「大型コンピュータに対してものすごく小さい」という意味で「マイクロコンピュータ」略して「マイコン」と呼んでいました。ベーマガの姉妹誌である,「マイコン」も同じ語源です。後に，PCシリーズやFM，MZシリーズ等が流行し，ベーマガが創刊されて２年位たったころに,「小さいだけでなく，個人（パーソナル）で使うもの」という意味で，パーソナル・コンピュータ，すなわち「パソコン」と呼ばれるようになったのです。

★現在では，単にマイコンと言うと，CPUに周辺の入出力回路などをくわえて１個のLSIにしてしまったもの，いわゆる「1(ワン)チップ・コンピュータ」のことを指します。

★また，最近では高価で高機能なパソコンを,「ワークステーション」と呼んでいる場合もあります。本来は小型高性能なコンピュータ・ネットワークにつないで使うコンピュータのことを言うのですが，性能にほとんど変わりがなくなってきてしまったためにそう呼ばれます。性能と見かけでコンピュータを種類わけするのは，もう時代遅れの考えかたかも？32ビットマシンが20万円以下の世の中ですから。


ふむ，前回も
少しはふれたん
だが……
影くん!!「情報
教育」で，なぜ
コンピュータを教える
のか，わかって
おるかね？


!!
え,えーと…
そ,そのお…


う,ううっ
わ，
わから
ないっ


ぬあにいっ
わからん
だとおお
おろかものっ
おしおきだっ
ああっ
ゆるして
おとーさんっ


現代の日常生活は，
「情報化社会」という
ものにささえられて
成り立っている!!
情報化
社会


身近なところで
銀行の自動払いもどし
装置とか，スーパーの
バーコード式レジ
なんかがある
Pi!
あらゆるところに
コンピュータとその
応用製品があり，
ネットワークとして
つながっているもの
まであるんだな


だから，コンピュータの
使いかたを学ぶのよね
はやまってはいかんよ
「コンピュータを使うこと」では
なく「コンピュータで何を
あつかうか」が大事なのだ!!


コンピュータがあつか
うものっていうとお…
銀行ならお金の流れ，
スーパーならどの商品
がどれだけ売れた，
とかよねえ…
そう!!
それこそが
「情報」
なんだ!!

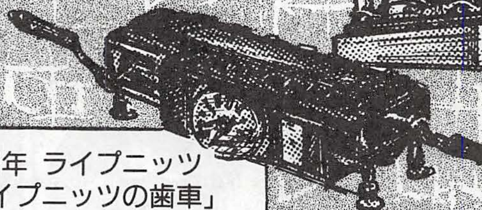

すると，「コンピュー
タで『情報』を
あつかう」ことが
重要なのね!!

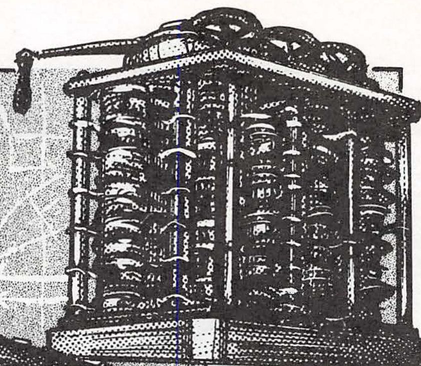

そ，それじゃーさっ
コンピュータの発明
される前ってどう
だったのさー!?
そりゃー
まァ……





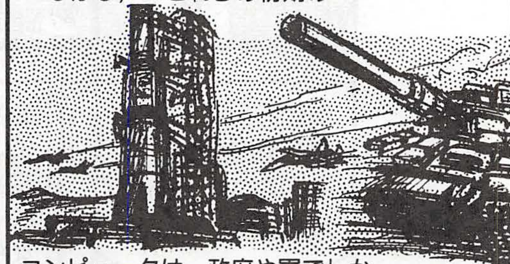






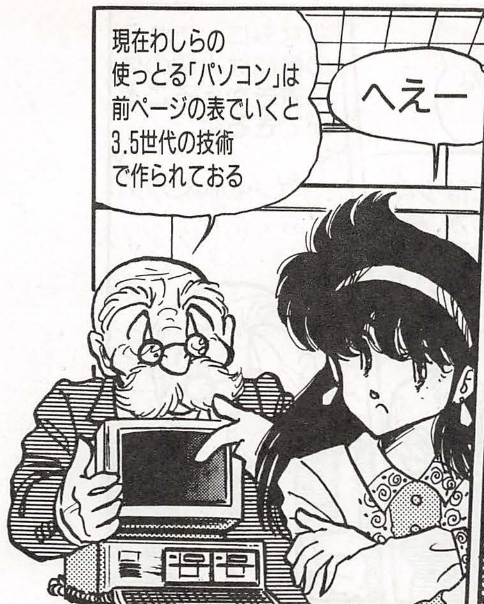






コンピュータの技術的な進化の歴史

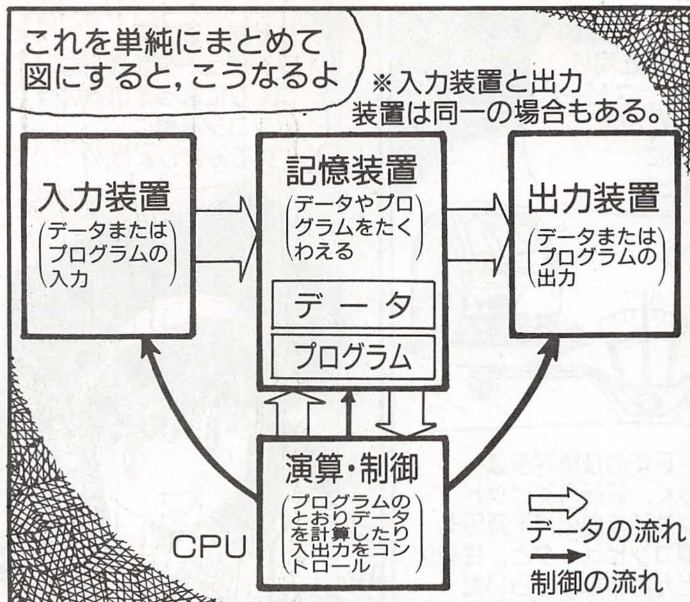
年代	世代	主な部品	ソフトウェア技術	ハードウェア技術	コンピュータの種類
1950	第1世代	真空管	プログラム内蔵制御(ストアード・プログラム)	パンチカード	大型(汎用)コンピュータ
	第2世代	トランジスタ	高級プログラミング言語(FORTRAN COBOL)など	磁気テープ 磁気ドラム	
1960	第3世代	IC(集積回路)	OS(Operating System)の普及	磁気ディスク メモリ大容量化	ミニコンピュータ
1970	第3.5世代	LSI(大規模集積回路)	OAの高度化 データベース・システム	CRTディスプレイの高性能化 磁気ディスクの大容量化	パソコン(マイコン)
1980	第4世代	VLSI(高密度集積回路)	マルチタスクの本格的普及	画像イメージ入出力 コンピュータ ネットワーク	ワークステーション
1990	第5	ULSI(超高密度集積回路)	自然言語処理	音声/パターン認識の高性能化 並列処理	スーパーコンピュータ







パソコン(パーソナル・コンピュータ：Personal Computer)のしくみ





















東谷くんお子さんオメデトウ!! ASISTED BY Eri. '92.

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

※本コーナーは、読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

松　下



『FS-A1ST』は2HDフロッピーディスクが使えないと聞きました。2DDフロッピーディスクでも大体のゲームはできますか。また，2HD用のフロッピーディスク・ドライブは売ってますか。

それから，「MSX-DOS」と「MS-DOS」とは互換性があると聞きましたが，MS-DOSのソフトをMSX-DOSで使えるのですか。

最後に，NECのディスプレイ『PC-KDシリーズ』にMSXシリーズを接続することは可能でしょうか。　[佐賀県唐津市・**浜井協？才**]



フロッピーディスクの2DDと2HDのちがいは単に容量だけであり，それ以外に特に差異はありません。ただし，2DD対応のドライブでは2HDディスクの読み書きはできません。ゲームができるかという質問については，ディスクの枚数が増えるかどうかのちがいだけで，特に問題はありません。また，MSX用の2HD対応フロッピーディスク・ドライブはありません。

MS-DOSのソフトは，そのままMSX-DOSでは実行できません。パソコンのソフトはOSではなく，パソコンのハードそのものに規定されています。ただし，コンパチ・パソコンとか互換性モデルといわれているものは，元になっているモデルのソフトが実行可能です。能です。

NECの『PC-KDシリーズ』の詳細はよくわからないので自信はありませんが，RGBマルチ・コネクタ（21ピン）/ビデオ入力端子/RF入力端子がついていないと思われるため，対応不可能だと思います。　[回答者：M]



ぼくは『FS-5000』をもっています。取扱説明書の185ページを見ると，ユニバーサル・ボード『FS-BU9101』と書いてありますが，これはどのようなものですか。また，専用拡張スロット用として発売されたボードにはどのようなものがあるのですか。　[福岡県粕屋郡・**河添寿志17才**]



『FS-5500』を商品化したときに，MSXパソコンを使っていろいろな用途に使用できるよう，拡張ボードも同時に商品化しました。このボードは，FS-5500/5000を各種制御用などに用いるときに，MSXの内部バスをそのまま用いていろいろな回路を組むことができるものです。しかしながら，すでに商品の取り扱いは終了しておりますので，もう入手はできません。

このほかに専用拡張スロット用として，RS-232Cボード，メインRAMを256KBに拡張するメモリボードを発売していました。しかしながら，これらのボードも現在は発売しておりません。　[回答者：M]



パソコン・ショップで『FM-PAC』が手に入らない場合，手に入れる方法があれば教えてください。また，『FM-PAC』の解説書や説明書があれば，手に入れる方法，価格を教えてください。

[高知県高知市・**梶原誉史14才**]



『FM-PAC』はすでに生産完了品です。したがって，もう購入することはできません。同じく，解説書も説明書も入手不可能です。　[回答者：M]



『MSX-AUDIO』を購入することはできますか。もし購入できるのなら価格を教えてください。

[東京都昭島市・**斎藤孝太？才**]



『MSX-AUDIO』はすでに生産完了品です。したがって，もう購入することはできません。　[回答者：M]



MSXのFM音源についてですが，アセンブラ言語を使って内蔵FM音源と『FM-PAC』を同時に操作しようと実行したのですが，内蔵のほうだけが発声して『FM-PAC』が発声しません。どうしたら同時に操作できるのでしょうか。

[青森県弘前市・**大瀬雅人18才**]



『FM-PAC』は，FM音源付きMSXに接続される可能性があるので，本体内のFM音源とはアクセス方法をちがえてあります。そのため，公開されているFM音源のアクセス・ルーチンでは制御できません。なお，『FM-PAC』へのアクセス・ルーチンは弊社より各ソフトハウスには公開しておりますが，一般のお客様には公開しておりません。　[回答者：M]



RGB端子付きのディスプレイ（MSX用）を買おうと思っているのですが，『TH14-G2』のドットピッチが何ミリかわかりません。カタログを見ても載っていません。買うときの参考にしたいので教えてください。

[京都府京都市・**清水俊成15才**]



ご質問にお答えします。『TH14-G2』のドットピッチは，0.47mmです。　[回答者：M]



パナソニックからはMSX用ディスプレイは発売されていますか。その価格も教えてください。

[東京都小平市・**秀吉の野望12才**]



パナソニックでは，MSX対応ディスプレイを商品化しています。詳細は次のとおりです。

[MSX対応ディスプレイ]

●TH14-G2

価格：60,000円（税別）　[回答者：M]

エ プ ソ ン



『PC-286C-STD』の標準拡張スロットを増やすにはどうすればいいのですか？

[滋賀県大津市・**うっきー君？才**]



エプソンでは，下記の拡張スロットを動作確認しております。こちらを『PC-286C』の外部拡張スロット

に取り付けることによりスロットの増設が可能です。

[㈱アイ・オー・データ機器製拡張スロット]

●PC-BOX164（4スロット）
価格：64,000円（税別）

●PC-BOX168（8スロット）
価格：98,000円（税別）　[回答者：E]

Q 『PC-286VG』に付属の日本語Disk BASICにはPLAY文が入っていないので，NECのN88-BASIC（86）を起動しようとしたのですが「How many files（0-15）」から先に進むことができません。どうすればN88-BASIC（86）を起動させることができるのか教えてください。使用しているサウンド・ボードは『リアルオーケストラ-L』を使用しています。

[千葉県千葉市・**酒井忠勝17才**]

A 『リアルオーケストラ-L』は『PC-286VG』で基本的には接続は動作保証されております。ただし，N88-BASIC（86）ではSIPの処理をしていただく必要がありますので，SIP処理後再度お試しください。

[回答者：E]

Q プリンタ『VP950PCセット』を『PC-9801RX51』に接続して使っています。ワープロ・ソフトなどで印刷を実行すると（プリンタ設定VP-800とAP-500），A4縦で11cm，B5縦で7cmほど空白を残したまま印刷が止まってしまします。アプリケーションの設定などは間違ってないと思います。問題はプリンタにあるのでしょうか。

[北海道札幌市・**黒崎大輔？才**]

A プリンタ本体のセルフテストを行なって，同じように下余白が空白になるかどうかお試しください。それでも空白がでる場合には，プリンタ本体の不具合が考えられます。最寄りのエプソン・サービス・センターにご連絡ください。

空白が発生しない場合には，ソフト上で単票，連続などの用紙設定を再度確認お願いします。

[回答者：E]

Q 『PC-386P』について教えてください。フロント部にあるハードディスク・ドライブスロットは，内蔵型タイプならどのメーカーのものを使用しても大丈夫なのでしょうか。また，拡張スロットはどういったものなのでしょうか。

[静岡県富士市・**LIVE-GYM21才**]

A 下記のハードディスク・ドライブ（以下HDDと呼びます）が動作確認されています。そのほかのNOTE用サード・パーティ製HDDについても動作確認をしていく予定です。

・HDDを単独で接続するとき

[エプソン製ハードディスク・ユニット]

●PCPHD40（40MB）
価格：120,000円（税別）

●PCPHD100（100MB）
価格：180,000円（税別）

・NOTE用ハードディスク・パックを接続するとき（PCPHDPA+NOTE用ハードディスク・パック）

[エプソン製ハードディスク・パック・アダプタ]

●PCPHDPA
価格：29,800円（税別）

[エプソン製ハードディスク・パック]

●PCNTHD20（20MB）
価格：100,000円（税別）

●PCNTHD40（40MB）
価格：120,000円（税別）

また，内部拡張スロットはメモリ増設用となっております。メモリ増設には下記のメモリをご使用ください。

[エプソン製RAMボード]

●PCRB8（2MB）
価格：60,000円（税別）

[エプソン製増設RAMモジュール]

●PCZRM2（1MB）
価格：25,000円（税別）

●PCZRM4（2MB）
価格：40,000円（税別）

●PCZRM5（4MB）
価格：70,000円（税別）

[㈱アイ・オー・データ機器製SIMモジュール]

●EP-SIM-2M（2MB）
価格：29,000円（税別）

●EP-SIM-4M（4MB）
価格：49,000円（税別）　[回答者：E]

DEMPA

Q ぼくはMSXでゲームを作っていますが，ジョイスティックのボタンが少なくて困っています。『XE-1SFC』がパソコンで使えるそうですが，ボタンはすべて使えるのでしょうか。どうしても使いたいのです。　[島根県大社町・**飯島慶郎？才**]

A スーパー・ファミコン用ジョイスティック『XE-1SFC』は，市販の『ジョイスティック延長ケーブル』をつなぐことによって，パソコン用のジョイスティックとして使うことができます。

しかし，パソコン用として使う場合にはSTART，SELECT，L，Rなど，スーパー・ファミコン専用の機能は使えません。結局，ほかのパソコン用ジョイスティックと同じ「レバー上下左右+ボタンA，B」として使うことになります。

ですから残念ですが，質問のようにたくさんのボタンを使うことはできません。その代わりに，『XE-1SFC』の機能である「1個のボタンに2個以上のボタンの役割をもたせる」，「2個以上のボタンに同じボタンの役割をもたせる」，「連射機能」などはそのまま使えますので，パソコン用ジョイスティックとして買っておいて損はないでしょう。価格は13,200円（税別）です。　[回答者：Hiaro]

Q アナログRGBユニット『XMD-1RGB』を，ツイン・ファミコンの「RFコンバータ接続端子」に接続して使用することは可能ですか？

[東京都練馬区・**TERU？才**]

A できません。『XMD-1RGB』はメガドライブ専用です。

[回答者：Hiaro]

Q アナログ・ジョイパッド『XE-1AP』にポーズ機能（ゲームを一時中断させる）はありますか。

もしないのなら，ポーズ機能がついているジョイパッドを教えてください。

[愛知県名古屋市・**匿名希望18才**]

A 一般にポーズ機能というのは，ジョイスティックではなくソフト側の問題なんですよね。例えば，多くのスーパー・ファミコンのゲームでは，START ボタンを押すとゲームにポーズをかけることができますが，これはそのゲーム・ソフトがSTART ボタンが押されたかどうかを判断して，押されていればポーズをかけるというようにプログラムが組んであるからなんです。

ですから『XE-1AP』に限らず，ジョイスティック本体にポーズ機能のあるものはありません。しかし，もしあなたが『XE-1AP』をメガドライブで使いたいなら，メガドライブのゲームも多くはSTART ボタンでポーズがかけられるようになっていますから，『XE-1AP』のSTART ボタンでゲームにポーズをかけることはできますよ。今度発売になった『XHE-3』を使えばPCエンジンでも使えます。

[回答者：Hiaro]

応募方法

本コーナーに質問のあるかたは，対象メーカーをハッキリ記入し，電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「誌上公開質問状」係まで，ハガキで応募してください。

送り先は，つぎのとおりです。

〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「誌上公開質問状」係

HOT! INFORMATION

〈パソコン〉

【拡張性豊かなノート型パソコン】

●富士通
●FM R-50NB2／X2
●価格
FM R-50NB2　198,000円
FM R-50NBX2　258,000円

富士通のFM R-50NB2／X2は，拡張性にすぐれたノート型パソコンです。2機種の違いは，高機能・高速32ビットCPU・i386SX（20MHz）を搭載したFM R-50NBX2，低価格の16ビットCPU・80C286（12MHz）を搭載したFM R-50NB2となっています。

本体と一体化接続のオプション・カード接続ユニットによって，LAN接続やホスト接続，ISDN網への接続などが可能となります。

増設バッテリを2個搭載することができるので，さらに長時間バッテリ駆動が可能，バッテリ残量は液晶表示の状態表示パネルで確認できます。これによって，たとえばNB2で最大7.5時間の長時間稼働が可能になります。

JEIDA仕様のICメモリカード用のスロットを装備しているので，書き替え可能なROMカードとして使用できます。同時に富士通からは，1／2／4MBのフラッシュ・メモリカードが発売されました。

外出先でのデータ通信など携帯運用の可能性を拡大する無線電話に対応しているなど広いニーズに対応しています。

■主な仕様
CPU：i386SX（20MHz, NBX2）80C286（12MHz, NB2）
メモリ：標準2MB，最大10MB，EMS対応，VRAMグラフィック256kB，漢字4kB，テキスト4kB
表示：FLバックライト付LCD，モノクロ16階調，640×400ドット
補助記憶：3.5インチFD×1，ICメモリカード・スロット×1，オプションで40／80MBのハードディスク装着可
外形寸法：297（W）×254（D）49.5（H）mm
重量：約2.3kg
電源：ACアダプタまたはNiCdバッテリ



■問い合わせ先
FMインフォメーション・サービス
☎03-3646-0816

【A4ファイル・サイズのマイツール】

●リコー
●Mr.マイツールLX-N／20
●価格
LX-N（FDモデル）　351,000円
LX-N20（HDモデル）　498,000円



リコーの「Mr.マイツールLX-N／20」は，A4ファイル・サイズのコンパクトな「マイツール」専用パソコンです。

従来のデスクトップやラップトップの「マイツール」と高い互換性を持ち，上位機と同一のキーボード配列，16万語の日本語辞書ROM，マウスの標準装備に加え，オプションのテンキー・パッドなど上位機と同等の入力環境を実現しています。また，上位機で使える周辺機器の多くがLX-Nでも利用可能です。

プリンタ・バッファ機能を持っています。印刷時に本体メモリのバッファに一時的にデータをたくわえることで，印刷中に次の入力作業に移ることができます。

20MBのハードディスクを内蔵したLX-N20は，「マイツール」で作成したデータを最大1,800ページまで登録可能なほか，「マイツール」の自動立ち上げ，大量のデータの効率的な処理が可能になっています。

どちらの機種も2MBのメインメモリを標準装備し，大量のデータを高速処理するのに適した仕様になっています。

■主な仕様
CPU：80C268（12／6MHz）
ROM：128kB
主記憶：2MB（標準装備）
ビデオRAM：テキスト32kB，グラフィック256kB
表示：CFL方式サイドライト付き青色液晶（4または8階調），640×400ドット，80字×25行（英数カナ），40字×25行（漢字）
OS：MS-DOS V3.1
VCCI：2種
記憶装置：3.5インチFD×2（LX-N）3.5インチFD×1＋2.5インチ20MB・HD（LX-N20）
外形寸法：310（W）×254（D）×49（H）mm
重量：3.0kg
電源：AC100Vまたはバッテリ・パック
バッテリ駆動時間：約2時間（LX-N），約1.5時間（LX-N20）

■問い合わせ先
〒107東京都港区南青山1-15-5
㈱リコー販売本部パソコン事業グループ
☎03-3578-3111

HOT! INFORMATION

〈周辺機器〉

【見やすさを向上させた 15インチ・ディスプレイ】

●日本電気ホームエレクトロニクス
●PC-KD881／882
●価格

PC-KD881	118,000円
PC-KD882	89,800円

NECのPC-KD881／882は，ブラウン管のフラット化などにより見やすさを向上させた15インチ・パソコン用ディスプレイです。

■主な仕様
ブラウン管：15インチ・フラット・フェース，ノングレア処理，帯電防止(PC-KD881)
入力端子：アナログRGB入力15ピン
操作周波数：水平(24.83kHz)，垂直(55.4／56.4Hz)
解像度：640ドット×400ライン

■問い合わせ先
NECパソコン・インフォメーションセンター
東京☎03-3452-8000
大阪☎06-943-9800



◀PC-KD881

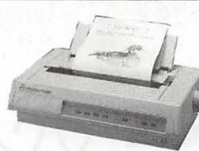
【NECの日本語カラー 熱転写プリンタ3種】

●日本電気
●PC-PR101／T165，PC-PR101／T103，PC-PR101／T67
●価格

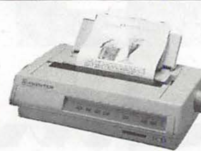
PC-PR101／T165	120,000円
PC-PR101／T103	99,800円
PC-PR101／T67	84,800円

NECは，パソコン用48ドットタイプ80桁印字の熱転写プリンタ3機種を発売しました。

T165は165字／秒とこの種のプリンタ中で国内最高速，T103は103字／秒の従来機の1.5倍に高速化されたプリンタ，T67は明朝，ゴシック，毛筆の3書体を標準で装備したしたプリンタとなっています。



▲PC－PR101／T165



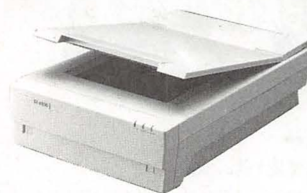
▲PC－PR101／T103



▲PC－PR101／T67

■問い合わせ先
NECパソコン・インフォメーションセンター
東京☎03-3452-8000
大阪☎06-943-9800

【解像度400DPI，A4サイズの カラー・イメージ・スキャナ】



●セイコーエプソン
●GT-8000
●価格 298,000円

エプソンのGT-8000は，400dpiの高解像度を持ち1677万色のフルカラー入力が可能なA4サイズ・イメージ・スキャナです。

インターフェースは双方向パラレル・インターフェースとSCSIを標準装備し，データ転送も従来機より高速化されています。画像処理はエプソン独自の輪郭強調処理や，今回新たに4種類のディザモードからの選択が可能になった中間調処理で，細かい線や輪郭，ハーフトーンも美しく表現できます。

オプションとして最大30枚までの原稿を自動給紙できるADF(オート・ドキュメント・フィーダ)，ポジ・フィルム等が読み取れる透過原稿ユニットなどがあります。さらにGT-8000の機能をマウスで手軽に操作できる画像入力ユーティリティ・ソフトもあります。

■問い合わせ先
エプソンPCインフォメーションセンター
東京☎03-3377-3531
大阪☎06-397-0915
名古屋☎052-953-9230

【プリンタ出力と同じものを ディスプレイ上に表示が可能なボード】

●セイコーエプソン
●FontアクセラレータOFP-3000
●価格 69,800円

エプソンの「Fontアクセラレータ OFP-3000」は，MS-Windows3.0を使用し，プリンタに表示される文字とまったく同じものをディスプレイに表示し，プリントの仕上がりを画面で確認できるようにするアウトライン・フォント・アクセラレータ・ボードです。

ボードにROMで搭載した明朝とゴシックの2書体を画面に自由に拡大／縮小表示でき，そのままのイメージでプリンタに印字できます。パソコン上で展開したアウトライン・フォントのイメージをそのままプリンタに転送するのでプリンタ側にアウトライン・フォントが搭載されていなくても美しい印字が可能です。

書体をROMで持っているので，ハードディスクにフォント・データを占有されることがありません。ハードディスクの節約になります。なお，OFP-3000を使用し，日本語MS-DOSで作成されたテキスト・ファイルを編集および印刷することができるユーティリティ・ソフト「DOSテキスト・ファイル簡易レイアウタ」を同梱しています。毛筆行書体，丸ゴシック体など，さらに表現力を広げる書体も近日発売予定です。

■問い合わせ先
エプソンPCインフォメーションセンター
東京☎03-3377-3531
大阪☎06-397-0915
名古屋☎052-953-9230

【低価格なPC-9801用ISDNボード】

●アイ・オー・データ機器
●INS-B64D
●価格 98,000円

アイ・オー・データ機器のINS-B64Dは，PC-9801用低価格ISDN(高速デジタル通信網)ボードです。

NTTの高速デジタル通信網「INSネット64」に対応し，64kbpsの高速デジタル通信が可能となります。

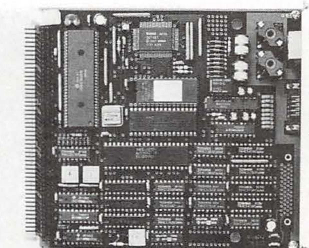
通常は二つあるBチャンネルの片方(64kbps)を使いますが，指定によって二つのBチャンネルを同時に使用した倍速(128kbps)通信が可能な倍速通信モードを持っているのが大きな特徴です。

ファイル転送やディレクトリ操作などを対話形式でおこなうファイル管理ツール「DISC」が標準添付，テキスト・ファイルの編集のための簡易ファイル・エディタ「EDIO」も付属しています。

デバイス・ドライバ型なので，いったん組み込んでしまえば，INSネット64経由で遠隔地のパソコンのドライブを仮想ドライブとして手元のパソコンでリモコン操作することもできます。

■主な仕様
使用可能機種：NEC PC-9801シリーズ
使用可能OS：MS-DOS 2.11/3.1/3.3
対応回線：INSネット64(基本インターフェース2B+D)

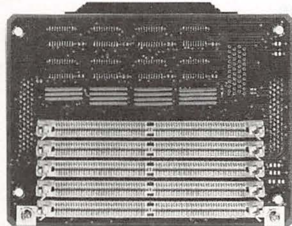
■問い合わせ先



アイ・オー・データ機器サポート・センター
☎0762-60-3366

HOT! INFORMATION

【アイ・オー・データの増設RAM】



●アイ・オー・データ機器
●FA-34-4〜14M, NT34-2／6M, FJ-SIM32-4／8M
●価格

FA-34-4M	35,000円
FA-34-6M	55,000円
FA-34-8M	69,000円
FA-34-10M	89,000円
FA-34-12M	109,000円
FA-34-14M	129,000円
NT34-2M	18,000円
NT34-6M	48,000円
FJ-SIM32-4M	35,000円
FJ-SIM32-8M	65,000円

アイ・オー・データ機器は, FAシリーズ, NTシリーズ, FJシリーズのパソコン用増設メモリを発売しました。FAシリーズはNECのPC-9801FA用, NTシリーズは同じくPC-9801NS／T用の増設メモリです。それぞれサポートソフトIOS-10STD／miniが同梱され, 使いやすくなっています。

FJシリーズは富士通FM TOWNS用SIMM型増設RAMで, FM TOWNS IIを含むシリーズ全機種に対応しています。

なお, 全機種型番の末尾はメモリ容量に対応しています。写真はFA34-2Mです。

■問い合わせ先
アイ・オー・データ機器サポート・センター
☎0762-60-3366

【10.4インチTFTカラー液晶】

●シャープ
●LC-10C1
●価格 598,000円

シャープのLC-10C1は, 4,096色表示可能な10.4インチ高精細液晶ディスプレイです。NECのPC-9801やIBM PCなど各種のパソコンに接続が可能です。

■主な仕様
液晶：10.4インチTFTカラー液晶
入力信号：RGB分離型アナログ入力0〜0.7Vp-p(正), デジタル入力TTLレベル
解像度：640ドット×400ライン(PC-9801モード) 640ドット×480ライン (VGAモード)
外形寸法：306(W)×58(D)243(H)mm
重量：約2.1kg
■問い合わせ先
〒162東京都新宿区市谷八幡8
シャープ(株)
☎03-3260-1161



【CCITTV.32bis準拠 14,400bpsの超高速モデム】

●アイワ
●PV-A144B5
●価格 248,000円



アイワのPV-A144B5は, 国産初のCCITT V.32bisに準拠した14,400bpsの通信が可能な超高速インテリジェント・モデムです。

ほかにもCCITT V.42bis, MNPクラス5, ADCなど最新のデータ圧縮規格, エラー制御についてもCCITT V.42(LAPM／MNPクラス3〜4), LAPBを搭載し, スループット38,400bpsの通信が可能です。

また, ノンプロトコルでもV.32(9,600bps)準拠のモデムにくらべて50%高速な14,400bpsを実現しているので, 非同期通信だけでなく, 同期通信でも威力を発揮することができます。もちろん, 300〜14,400bps全2重のあらゆるモデムとの通信が可能です。

■主な仕様
データ圧縮：CCITT V.42bis, MNPクラス5, ADC
データ制御：CCITT V.42(LAPM／MNPクラス3〜4), LAPB
通信速度：14400/12000/9600/7200/4800/2400/1200/300bps
外形寸法：200(W)×280(D)×65(H)mm
重量：2.6kg
■問い合わせ先
〒110東京都台東区池之端1-2-11
アイワ(株) ☎03-3827-2370

【ハイ・コストパフォーマンスの 9,600bps高速モデム】

●アイワ
●PV-A96V5
●価格 98,000円

アイワのPV-A96V5は, コスト・パフォーマンスにすぐれたCCITT V.32準拠9,600bps高速モデムです。このクラスとしてははじめてスループット38,400bpsを実現, ATおよびV.25bisの両コマンドに対応, 同期／非同期通信が可能です。

一般の電話回線と2線式3.5kHzの専用回線で使用できます。またVCCI第2種に適合し, 他の機器に対する妨害防止も考慮されています。



■主な仕様
データ圧縮：CCITT V.42bis, MNPクラス5
インターフェース：RS-232C・DSUB-25P(DTE) 2線式6-2Pモジュラ・ジャック(電話回線)
NCU部：AA／MA／MM型
データ制御：CCITT V.42(LAPM／MNPクラス4)
通信速度：9600／7200／4800／2400／1200／300bps
外形寸法：200(W)×280(D)×65(H)mm
重量：2.3kg
電源：AC100V
■問い合わせ先
〒110東京都台東区池之端1-2-11
アイワ(株)
☎03-3827-2370

【超低価格の 2,400bpsポケット・モデム】

●マイクロコア
●MC24PA5
●価格 26,800円

マイクロコアのMC24PA5は, CCITT V.42bis, MNPクラス5対応, 2,400bpsのハイ・コストパフォーマンスのポケット・モデムです。

■主な仕様
通信方式：全2重調歩同期式
通信速度：2400／1200／300bps
通信規格：CCITT V.22bis他
エラー訂正機能：CCITT V.42準拠／MNP4, LAPMを含む
データ圧縮機能：MNP5準拠, CCITT V.22bis
外形寸法：118(W)×91(D)×25(H)mm
重量：約150g
電源：AC100V, DC6V（単3電池×4本）
■問い合わせ先
〒141東京都品川区東五反田1-10-4MIビル4F
(株)マイクロコア ☎03-3448-0811



HOT! INFORMATION

【低価格・高性能なレーザ・プリンタ】

●リコー
●SP2000
●価格 198,000円

リコーのSP2000はパソコン用ハイ・コストパフォーマンスのレーザ・プリンタです。

198,000円と低価格ながら，解像度は300dpi，アウトライン・フォントによる明朝体とゴシック体の2書体を内蔵した。A4判印字が可能です。コマンド体系はESC/P，ESC/Page，PC-PR201などに対応しているので，PC-9801やPS/55シリーズAX，IBM PC，DOS/Vマシンなど，国産の代表的なパソコンに接続できます。

■主な仕様
プリント速度：6枚/分(A4)
解像度：300ドット/インチ
用紙サイズ：A4/A5/B4/官製ハガキ他
外形寸法：495(W)×362(D)×(H)mm
重量：約13kg

■問い合わせ先
〒107東京都港区南青山1-15-5
㈱リコー販売本部LP事業グループ
☎03-3578-3111

〈ソフト〉

【世界各国の地理データを学ぶソフト】

●アクレイムジャパン
●PC Globe
●NEC PC-9801シリーズ対応
●価格 24,800円

アクレイムジャパンの「PC Globe」は，世界中の国々(190か国)の塵，気象，人口，生産物など，さまざまなデータを内蔵し，画面に表示したりプリント・アウトしたりできる世界地図のようなソフトです。

地図は「世界地図」や「大陸/地域地図」，「国別地図」などが用意されており，利用者が必要とする範囲を選んで表示させることもできます。

また，このソフトに用意されているデータは大別して二つに分類できます。これは「国別データ」と「世界統計データ」の2種で，国別データではユーザーが指定した国の人口や生産物などの細かなデータを表示させることができます。

「世界統計データ」は，「国別データ」の中から抽出された項目によって用意されており，このデータ内容によって世界地図をより分けたり，グラフとして表示させることもできるようになっています。

マウスに対応しており，操作はプルダウン・メニューを多用していますから，だれでも簡単に使いこなすことができます。データによってはワープロや表計算ソフトで利用することも可能です。

■問い合わせ先
〒144東京都大田区蒲田5-28-4明治生命蒲田東ビル2F
㈱アクレイムジャパン
☎03-3730-9744

【PC-286/386用 日本語MS-DOS Ver5.0】

●セイコーエプソン
●日本語MS-DOS Ver5.0
●エプソンPC-286/386シリーズ対応
●価格 12,800円(基本セット)

エプソンの「日本語MS-DOS Ver 5.0」は，640kB大容量メモリに対応したものです。ユーザー・メモリの拡大，DOSシェルの搭載など，新機能が盛り込まれています。

■問い合わせ先
エプソンPCインフォメーションセンター
東京☎03-3377-3531
大阪☎06-397-0915
名古屋☎052-953-9230

【PC-286/386用日本語 Microsoft Windows V3.0A】

●セイコーエプソン
●日本語Microsoft Windows V3,0A
●エプソンPC-286/386シリーズ対応
●価格 25,000円

「日本語Microsoft Windows V3,0 A」は，ノート・パソコンのレジューム機能への対応やイメージ・スキャナ対応，ATOK7，MS-KANJIのFEPへの対応などが強化されたWindows V3.0です。

■問い合わせ先
エプソンPCインフォメーションセンター
東京☎03-3377-3531
大阪☎06-397-0915
名古屋☎052-953-9230

【ICカード版一太郎dash】

●ジャストシステム
●一太郎dash ICカード版
●NEC PC-9801NL対応
●価格 39,000円

ジャストシステムの「一太郎dash ICカード版」は，NECの新製品PC-9801NLに対応したJEIDA規格のICカード・メディアによるワープロ・ソフトです。

ICカードなので動作が高速で，低消費電力なのが特徴です。

■問い合わせ先
〒770徳島市沖浜東3-46
㈱ジャストシステム
☎0886-55-1121

【DOS/V対応版まいとーくorange】

●インターソフト
●まいとーくorange Ver.2
●東芝J-3100，DOS/Vマシン対応
●価格 28,000円

インターソフトの「まいとーくorange Ver.2」は，J-3100用「まいとーくorange」のバージョン・アップ版で，機能強化にともない，DOS/Vマシンにも対応しました。

■問い合わせ先
〒101東京都千代田区神田駿河台2-9
㈱インターソフト
☎03-3293-3338

【1-2-3/Notebookがバージョン・アップ】

●ロータス
●1-2-3/Notebook R2.0
●NEC PC98NOTEシリーズ，東芝DynaBookシリーズ，富士通FM NoteBookシリーズ，松下Panacom PRONOTEシリーズ対応
●価格 38,000円

「1-2-3/Notebook」がR2.0にバージョン・アップ。自動的に余白を調整する機能，名刺・住所録管理システム「アドレスブック」添付などが追加されました。

■問い合わせ先
〒141東京都品川区西五反田8-1-5
ロータス㈱ ☎03-5496-3101

【1-2-3のデータを一太郎で読み込むソフト】

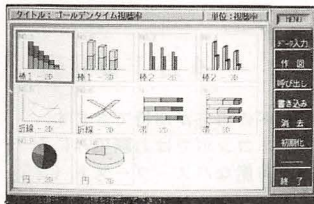
●ジャストシステム
●一太郎VAF 1-2-3ファイルコンバータ
●NEC PC-9801シリーズ上の市太郎Ver.4対応
●価格 18,000円

「一太郎VAF 1-2-3ファイルコンバータ」は，「一太郎Ver.4」に組み込むことで代表的な表計算ソフト「1-2-3」のワークシートとグラフのデータを組み込むことを可能にするものです。

■問い合わせ先
〒770徳島市沖浜東3-46
㈱ジャストシステム
☎0886-55-1121

HOT! INFORMATION

「スケッチメイト」用 グラフ作図ソフト



●ローランド　ディー.ジー.
●スケッチグラフ
●NEC　PC-9801シリーズ(VM21以上)およびスケッチメイト対応
●スケッチメイトRP-11PG/W,RP-21PG/W購入者にプレゼント

ローランド　ディー.ジー.は,「スケッチメイト」購入者に,もれなくグラフ作図ソフト「スケッチグラフ」をプレゼントするキャンペーンを展開中(5月31日まで)です。

「スケッチグラフ」は,円グラフ,折れ線グラフ,棒グラフ,積み上げ棒グラフ,帯グラフなど計10種類のグラフをマウスを使った簡単操作で手軽に描けるもので,文字や飾り枠なども作図でき,水性OHPシートへの出力もできるので,広い応用が可能です。

■問い合わせ先
〒432静岡県浜松市大久保町1227
ローランド　ディー.ジー.㈱
☎053-485-1312

FM TOWNS用 「ミュージックドリル音楽Q&A」

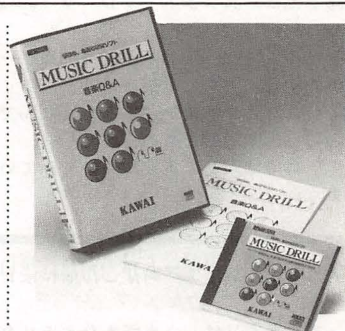
●河合楽器製作所
●ミュージックドリル～音楽Q&A
●富士通FM TOWNSシリーズ対応
●価格　18,000円

カワイの「ミュージックドリル～音楽Q&A」,すでに発売されているFM TOWNS版「ミュージックドリル」用の音楽教育サポート・ソフトです。

小・中学生の教育内容に準拠した音楽知識,リズム・トレーニング,イヤー・トレーニングなどについて,六つのコースに分けてQ&A形式で550問が収録されています。

さまざまな音楽の問題が音楽とグラフィックをともなって出題され,解答者は番号を選択したりMIDIキーボードを使って設問に答えていきます。正解の参照もでき,楽しみながら実力をつけることができます。

■問い合わせ先
〒430静岡県浜松市寺島町200
㈱河合楽器製作所
☎053-457-1353



〈その他〉

一太郎100万本達成 プレゼント・キャンペーン

●ジャストシステム

ジャストシステムは,同社のワープロ・ソフト「一太郎」の出荷累計が100万本の突破達成と「一太郎辞典」の発刊を記念し,モニター・プレゼントを実施します。

■実施期間：'92年2月1日(土)～4月30日(木)。当日消印有効。

■応募方法：ジャストシステム発行の一太郎関連書籍の読者アンケートはがきに,購入した書店名,書籍の感想,住所,氏名,年齢,職業を明記し,ジャストシステム東京支社に応募。

■商品
A賞　32ビット20MBハードディスク内蔵の98NOTE　NEC　PC-9801NS20(1名)
B賞　3.5インチSCSIバス専用高速ハードディスクICM　STRIDE　HC-100ES(2名)
C賞　フロッピーディスク3.5インチ2HD10枚(20名)
D賞　3.5インチ・フロッピーディスク用ユニット　DATABOY MINI(50名)

■プレゼント対象書籍
「一太郎辞典」,「改定新版パソコン・一太郎を使う前に読む本」,「一太郎を使うすべての人のためにシリーズ」,「MS-DOS 一太郎を使うすべての人のために」,「先生のための一太郎」,「一太郎Q&A集」,「一太郎＋花子プレゼンテーション入門」

■問い合わせ先
〒770徳島市沖浜東3-46
㈱ジャストシステム　☎0886-55-1121

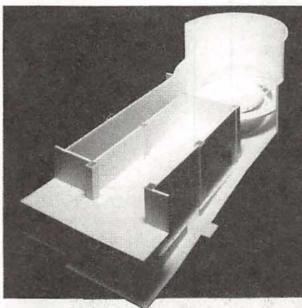
〈イベント〉

脱着するリアリティ

インターコミュニケーション'92実行委員会では,来たる3月28日(土)から4月16日(木)までの3週間,東京・青山の「スパイラル・ガーデン」において,電子情報化時代の鑑賞者参加型のインスタレーション「脱着するリアリティ」を開催します。

会場で鑑賞者はヘッドホンを装着し,視聴覚にさまざまな刺激を体験します。

■タイトル：脱着するリアリティ
■日時：3月28日(土)～4月16日(木)
■場所：東京・青山スパイラル1F「スパイラル・ガーデン」
■主催：インターコミュニケーション'92実行委員会ICCコミッティ(浅田彰,伊東俊治,彦坂裕)
■協賛：日本電信電話㈱
■入場料：無料
■問い合わせ先
インターコミュニケーション'92実行委員会
☎03-5453-1644



◀会場モックアップ

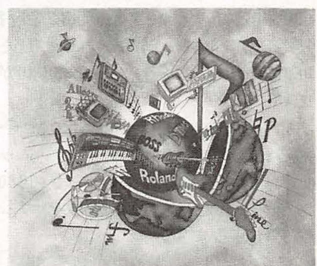
ローランド・サウンド・パーティ

ローランドは,シンセサイザの新製品発表とデスクトップ・ミュージック,有名ミュージシャンのステージなどを盛り込んだ音楽イベント「ローランド・サウンドパーティ」を開催します。

当日はローランドのシンセサイザやギター用エフェクタの展示と実演,布袋寅泰氏のトークライブ,本田恭之プロジェクトのライブ,三遊亭園窓氏の高座,デジタル・ピアノを使ったジャズコンボ演奏など,いろいろなプログラムが用意されています。恒例となった第4回デスクトップ・ミュージック力作コンテストの受賞者発表会も行なわれます。

入場は無料ですが,都内および近郊のパソコン・ショップや楽器店で配布されている整理券が必要です。

■概要
●日時：
3月28日(土)10：00～20：00
3月29日(日)10：00～18：00
●会場：池袋サンシャイン・シティ ワールド・インポートマート4F(展示ホールA)
●入場料：無料(整理券が必要。都内および近郊のパソコン・ショップ,楽器店で配布)
■問い合わせ先



ローランドMCクラブ
☎03-3251-2833

★速報



MIDI端子付き！

CD-ROM内蔵マルチ・アミューズメント・プレーヤ

WONDER MEGA 登場！！

価格82,800円

問い合わせ先
日本ビクターお客様相談センター
☎03-5684-9311

4月1日発売

日本ビクター㈱から，16ビットテレビゲーム「MEGA-CD」と「メガドライブ」用のソフトが楽しめるばかりではなく，CDグラフィックス，CD+MIDIへの拡張機能を装備した一体型アミューズメント・プレーヤ『WONDER MEGA』が発売されます。

この『WONDERMEGA』はCD-ROMのゲーム，カラオケなどでもお馴染みのCDグラフィックス，音楽CDなど，CDメディアならばなんでもOK！という，画期的なものです。

それでは，この概要についてみていきましょう。

メガドライブ用ゲームがこんなに凄い

この新製品は，さまざまなメモリを搭載することで，大容量のデータに高速に対応できるように工夫されています。

今までのCD-ROMのソフトではデータの読み込みに時間がかかっていたところを，6Mビットにも及ぶバッファRAMを搭載することで，データの先読みが可能になり，ゲームの中断を感じることなく，楽しめるようになりました。

また，ゲームの臨場感には欠かせないアニメーション・データもふんだんに取り込めるなどの利点もあり，より大容量のデータを必要とするゲームにも対応できるようになっています。

さらに，大容量メモリの搭載だけではなく，CDからのデータの読み込み時間の大幅な短縮にも力を入れています。CDのピックアップ・レンズを高速移動タイプにすることでデータの読み込みによる待ち時間をほとんど感じることがないようです。

68000CPUを2基搭載

ゲームをクイック・レスポンスで楽しめるようにする工夫は，メモリやCDのピックアップの高速化だけにはとどまりません。

メガドライブでは，メインの処理をする68000CPUと，サウンド系を主に受け持つZ80Aをそれぞれ1基ずつ搭載していましたが，『WONDERMEGA』ではもう一つ68000CPUが追加されています。

これは，一つの68000CPUではデータの読み込み，PCM音源の制御，グラフィックスの拡大&縮小を担当し，もう一方の68000CPUではカラー表示とPCM音源以外のサウンドの制御を受け持ちます。

このように，メインの処理系を二つのCPUに分担することで，複雑なルーチンもこなせるようになっているのです。

また，グラフィック表示については，3D的な高速表示を実現するために，演算処理を行なう独自の回路，座標変換ハードを搭載して，ソフトへの負担を軽くしている点が注目されます。この機能を使えば，3Dグラフィックスよりもさらに複雑でリアルな画像の表示が可能になるため，今後のソフトに期待したいところです。

これらの画像はS端子でテレビにつなげるので，画質も保証付きですね。

注目はMIDI対応！

ゲームをより楽しむためには，音楽や効果音も重要な要素になってくるでしょう。『WONDERMEGA』は音質ということでも，かなりこだわっています。

CD-DAで音楽を聴くときもCDラジカセなどと同等のクオリティを発揮する1ビットタイプのDAC（DDコンバータ）を搭載。ピュアなデジタル・サウンドの再生が期待できます。

また，最近のミニコンポではお馴染みになった重低音再生が可能なバス・ブースト（エクストラ・バス・ポジション）も可能です。これで，8チャンネル・ステレオPCMの強力な内蔵音源19和音を余すところなく再生できるでしょう。

さらに，最近流行りのMIDI端子も標準で装備し，今後の発売が期待されるMIDI対応のソフトならば，音源につなぐだけで内蔵音源とはひと味違ったハイ・クオリティな音楽が楽しめるでしょう。

＊

日本ビクターとセガ・エンタープライゼスの2社が歩調を合せたことで，今後メガドライブのソフトがあなたの近くの電気屋さんでも，手軽に買えるようになることも考えられます。

さまざまな可能性を秘めたこのマシン。来月は実際の製品を試用しながらレポートしてみたいと思います。

《第1表》WONDERMEGA機能仕様

CPU	CD-ROM　68000（2.5MHz） カートリッジ（8MHz）&Z80A（4MHz）	
RAM	■CD-ROM 6Mbit（プログラム，ピクチャー・データ，サウンド・データ） 512kbit（PCM波形用メモリ） 128kbit（CD-ROMデータ・キャッシュ・メモリ） 64kbit（バックアップ・メモリ） ■カートリッジ 576kbit（プログラム，ピクチャー・データ，サウンド・データ） 512kbit（ビデオ用メモリ）	
グラフィクス	カラー	512色
	分解能	320×224ドット
	スプライト表示数	80個
	バック・グラウンド	2面
	特殊機能	回転，拡大，縮小
サウンド	D／Aコンバータ	PEM方式1bit D／Aコンバータ 8倍オーバー・サンプリング・デジタル・フィルタ
	PCM音源	ステレオ8チャンネル（ｻﾝﾌﾟﾘﾝｸﾞ周波数最大32kHz） モノラル1チャンネル
	FM音源	ステレオ6チャンネル
	PSG音源	3音＋1ノイズ
	DAP	GAME，EX・BASS
	エコー	デジタル・エコー
CD-DRIVE	CD直径	12cmおよび8cm
映像出力(NTSC)	コンポジット・ビデオ出力×1，S出力×1 RFアダプタ接続端子×1（アダプタ別売）	
音声出力	RCAピン・ジャック×2	
ヘッドホン出力	ステレオ・ミニジャック×1	
MIDI出力	5ピンDINコネクタ×1	
マイク入力	ミニジャック×2	
拡張ｺﾝﾄﾛｰﾙ端子	9ピンD-SUBコネクタ	

※セガからは4月24日に価格79,800円で発売になります。価格の違いは，付属品“ビクターはCD-ROM付き”にあります。

BM特選
プログラム・コーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表や，フローチャートはできるだけ付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，バージョン，モード(X-BASIC Ver.2)等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も書いておいてください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**



★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラム・コーナー」係　(実用プログラムは，見やすいところに，実用と書いておいてください)

FM-7/77/AVシリーズ(F-BASIC V3.0)用



一筆書きパズル

Puzzle Out

AFu-M

内容

簡単なパズルゲームです。全部で6面あります。最後にスコアがでます。

遊びかた

まずはじめに，青のブロックの上からはじまります。緑色のマスで囲ってあるのが今，自分のいる位置です。

クリアの条件は，すべてのマス目をブロックで埋め，なおかつ青から黄色までのブロックを順番に取っていくことです。

ただし，一度通ったところはブロックができてしまい通れません。また，色ブロックは順番をとばして通ることができません。

色の順番はパレット番号と同じで，「青→赤→紫→緑→水色→黄色」です。ギブアップは大文字でGキーを押してください。その面の最初からはじまります。

操作方法

テンキーの2468で動かしてください。それと，CAPは大文字の状態にしといてください。

改造のアドバイス

面データを変えたりした場合は，270行～340行のXとYの位置と，青ブロックの座標が同じになるようにしてください。

苦労した点は，いかにむずかしい面を作るかということでした。

あと，エンディングにも凝ってみました。ちなみに英語は適当です。音楽の才能もありません。すみません。

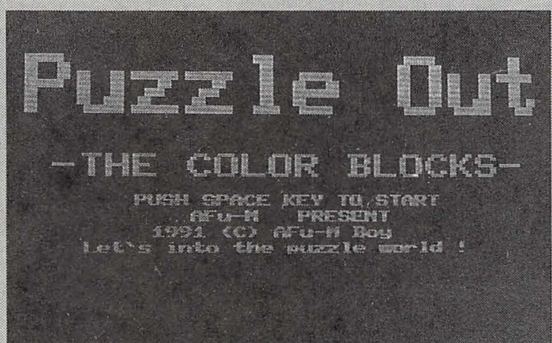
最後に

暁中のコンピュータ部のみんな元気でいるかー。池村先生，お世話になりました。

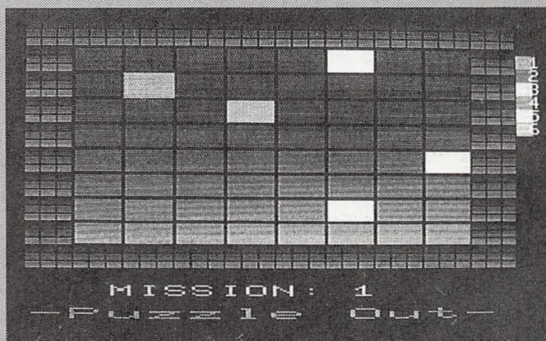
★　★

《第1表》変数表(主なもの)

SH(x, y)	面データ
BL%	ブロック
MEN	面数
HANTEI	面クリア判定用
C	つぎに取るべきブロックの番号
270行～340行のXとY	自分の最初の出現場所



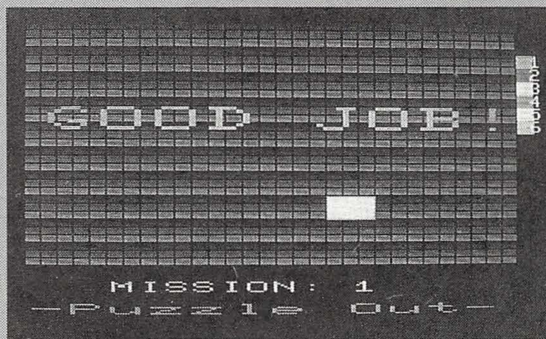
◀《写真1》これがタイトル画面です。©とかがあってカッコイイね



▶《写真2》一筆書きで画面内をブロックで埋めていってください



◀《写真3》まちがえたらミスなんだけどなん度もプレイすることができます



▶《写真4》色の順番をまちがえないように画面内を全部ブロックで埋めるとクリアだ

★OFのほとんどの話がウソとみた！（愛知県春日井市・SWAT15才）……【影：さて，そこで問題です。この葉書をくれたSWAT君の本名は蛙山ぴょん吉である。嘘か真か？つぐ美：たぶん本当だと思うわ，だって影さんが嘘をつくわけがないもの。影：ニヤリ。】

Puzzle Outのプログラム・リスト

```
10 CLS:SCREEN@1:MEN=1:DIM SH(11,11),BL%(500):TIME$="00:00:00"
20 PLAY OFF:GOSUB 850:GOSUB 460:GOSUB 990
30 C=2:HANTEI=0
40 LINE(50,160)-(300,170),PSET,0,BF:SYMBOL(50,160),"MISSION:"+STR$(MEN),2,1,4
50 ON MEN GOSUB 280,290,300,310,320,330,690:GOSUB 340:GOSUB 150
60 A$=INKEY$:IF A$="4" AND (SH(X-1,Y)=0 OR SH(X-1,Y)=C) THEN X=X-1
70          IF A$="6" AND (SH(X+1,Y)=0 OR SH(X+1,Y)=C) THEN X=X+1
80          IF A$="2" AND (SH(X,Y+1)=0 OR SH(X,Y+1)=C) THEN Y=Y+1
90          IF A$="8" AND (SH(X,Y-1)=0 OR SH(X,Y-1)=C) THEN Y=Y-1
100         IF A$="G" THEN HANTEI=1:GIV=GIV+1:GOTO 230
110         IF SH(X,Y)=C THEN C=C+1:IF C=7 THEN GOSUB 150:GOTO 180
120 IF A$="" THEN 60
130 GOSUB 140:GOTO 60
140 '
150 PUT@A(DX*30,DY*15)-(DX*30+29,DY*15+14),BL%,PSET
160 LINE(X*30,Y*15)-(X*30+29,Y*15+14),PSET,4,B
170 SH(X,Y)=9:DX=X:DY=Y:RETURN
180 '
190 FOR CY=0 TO 9:FOR CX=0 TO 9
200 IF (SH(CX,CY)=7 OR SH(CX,CY)=9) AND HANTEI=0 THEN HANTEI=0 ELSE HANTEI=1
210 NEXT CX,CY
220 '
230 IF HANTEI=1 THEN SYMBOL(100,50),"NO!",6,3,6:MA=MA+1:GOSUB 250:GOTO 30
240 GOSUB 990:SYMBOL(10,50),"GOOD JOB!",4,2,4:MEN=MEN+1:GOSUB 250:GOTO 30
250 FOR WM=1 TO 2000:NEXT
260 '
270 ' RESTORE
280 RESTORE 510:X=2:Y=2:DX=0:DY=0:RETURN
290 RESTORE 540:X=2:Y=2:DX=0:DY=0:RETURN
300 RESTORE 570:X=5:Y=4:DX=0:DY=0:RETURN
310 RESTORE 600:X=3:Y=1:DX=0:DY=0:RETURN
320 RESTORE 630:X=7:Y=7:DX=0:DY=0:RETURN
330 RESTORE 670:X=2:Y=2:DX=0:DY=0:RETURN
340 '
350 LINE(31,16)-(269,134),PSET,7,BF
360 FOR L=16 TO 134:LINE(31,L)-(269,L),AND,[150-L,L,L+L/2]:NEXT
370 FOR MY=0 TO 9:READ A$:FOR MX=0 TO 9
380 SH(MX,MY)=VAL(MID$(A$,MX+1,1))
390 IF SH(MX,MY)=7 THEN GOSUB 450:GOTO 420
400 IF SH(MX,MY)=0 THEN GOSUB 440:GOTO 420
410 GOSUB 430
420 NEXT MX:NEXT MY:RETURN
430 LINE(MX*30,MY*15)-(MX*30+29,MY*15+14),PSET,SH(MX,MY),BF
440 LINE(MX*30,MY*15)-(MX*30+29,MY*15+14),PSET,0,B:RETURN
450 PUT@A(MX*30,MY*15)-(MX*30+29,MY*15+14),BL%,PSET:RETURN
460 '
470 FOR G=0 TO 15:LINE(0,G)-(30,G),PSET,[0,100+G*10,0]:NEXT
480 FOR G=0 TO 15 STEP 5:LINE(0,G)-(30,G),PSET,0:LINE(G*2,0)-(G*2,15),PSET,0
490 NEXT:GET@A(1,1)-(30,15),BL%,G
500 RETURN
510 '
520 DATA "7777777777","7000005007","7010000007","7000400007","7000000007"
530 DATA "7000000037","7000000007","7020006007","7000000007","7777777777"
540 '
550 DATA "7777777777","7005000307","7010000007","7000000007","7000000007"
560 DATA "7000700007","7000600007","7020004007","7000000007","7777777777"
570 '
580 DATA "7777777777","7200000007","7004000007","7007600007","7000010007"
590 DATA "7000000007","7000000007","7000500007","7000030007","7777777777"
600 '
610 DATA "7777777777","7001000007","7000200007","7000030007","7000000407"
620 DATA "7000050007","7000000007","7000000007","7600000007","7777777777"
630 '
640 DATA "7777777777","7000007007","7000000007","7000400007","7000000007"
650 DATA "7000000007","7003020007","7000500107","7000000067","7777777777"
660 '
670 DATA "7777777777","7000000007","7010000007","7000300007","7000050007"
680 DATA "7000000067","7040000007","7000000207","7000000007","7777777777"
690 ' ENDING
700 FOR L=  0 TO 199 STEP  2:LINE(0,L)-(320,L),PSET,0:NEXT
710 FOR L=199 TO   1 STEP -2:LINE(0,L)-(320,L),PSET,0:NEXT
720 LOCATE 13,2:PRINT"- YOUR SCORE -":LOCATE 13,5:PRINT"TIME :";TIME$
730 LOCATE 13,7:PRINT     "MISS :";MA:LOCATE 13,9:PRINT"GIVE UP :";GIV
740 FOR M=1 TO 5000:NEXT:CLEAR:SCREEN@0:WIDTH80,25
750 FOR L=0 TO 199 STEP 8:LINE(0,L)-(640,L),PSET,1:NEXT
760 E$="CONGRATULATIONS!*YOU COMPLETED **ALL MISSIONS!!*THANK YOU FOR PLAYING. S
EE YOU NEXT GAME.PRESENTED BY AFu-M BOY":K=LEN(E$)
770 FOR I= 1 TO K:B$=MID$(E$,I,1):DL=0:C=INT(RND(1)*6)+2
780 PP=PLAY(0):IF PP=0 THEN GOSUB 1000
790 FOR L=80 TO 4 STEP -5
800 SYMBOL(X,Y),B$,DL,DL/2,C,,XOR
810 SYMBOL(X,Y),B$, L, L/2,C,,XOR
820 DL=L:NEXT:X=X+40:IF X>600 THEN X=0:Y=Y+30
830 NEXT:GOSUB 1000:GOSUB 1010
840 GOTO 840
850 ' OPENING
860 FOR M=1 TO 3
870 SYMBOL( 2*M, 21),"Puzzle Out",4,5
880 SYMBOL(20+M, 80),"-THE COLOR BLOCKS-",2,2
890 SYMBOL(70+M,105),"PUSH SPACE KEY TO START",1,1
900 SYMBOL(95+M,115)," AFu-M   PRESENT",1,1
910 SYMBOL(80+M,125),"1991 (C) AFu-M Boy",1,1
920 SYMBOL(40+M,135),"Let`s into the puzzle world !",1,1
930 NEXT
940 FOR I=1 TO 200:LINE(0,20+I)-(319,20+I),AND,[0,I+50,200-I]:NEXT
950 IF INKEY$=" " THEN 960 ELSE 950
960 CLS:SYMBOL(0,175),"-Puzzle Out-",3,1,2
970 FOR I=1 TO 6:LINE(300,10+I*8)-(310,17+I*8),PSET,I,BF
980            SYMBOL(300,10+I*8),STR$(I),1,1,7 :NEXT:RETURN
990  PLAY"@105G4<G12B12<E12D2...B.>>C","@105C2C2 >AA16<D16F+DF+4DF+16C":RETURN
1000 PLAY"@105L8DCDEFREDEFG..","@103L8ECECECECECE..":RETURN
1010 P$="L8CCCC..L4D.C...D...E.....L804CCCC":PLAY "@403"+P$,"@105"+P$:RETURN
1020 '------- OWARI DESU GOKUROUSAMA 1991/11/28 BY AFu-M -------------
```

★「御中」つけてやったぞ，影!!（2月号154ページより）。おもしろかった記事の1位に「OF」と書いてやったぞ，影!!（2月号150ページより）。…(北海道北見市・**中西宣仁15才**)……【**影**：だから載せてやったぞ，中西宣仁*!!*つぐ美：こんどはつぐ美，クッキーが食べたい。】

FM TOWNS(F-BASIC 386 V1.1 L21)用



ニューヨーク―パリ間無着陸飛行

LINDBERG（リンドバーグ）

ZUO SOFT

STORY

アメリカの飛行家にチャレス・リンドバーグという男がいた。

1927年，彼は，ニューヨーク・パリ間の大西洋無着陸飛行に挑戦することを決意した。

HOW TO PLAY？

タイトル画面で，パッドのⒶボタン（BASIC CDをBGMにする場合）か，Ⓑボタン（MUSIC CDをBGMにする場合）を押してください。

自機をパッドで8方向に操作します。Ⓐでショット，Ⓑで食事（体力回復＝スピード・アップ）です。つぎつぎとでてくる敵を破壊しながら進んでください。だんだんと体力が減っていくので，船を倒したときにでてくる食料を取ってください。そしてⒷボタンで，食事をしてください。あまり食べ過ぎるとスピードが速くなり過ぎるので，適度に食べてください。

夜になると睡魔が襲ってきて，自機は，たまにガクッと落ちます。睡魔のメーターが増えるほど頻繁（ひんぱん）になるので，パッドを左右に振って減らしてください。

自機が敵や敵の弾に当たると，耐久力が減っていって，0になるとゲーム・オーバーです。

全4ステージで，クリアするとパリにリンドバーグの石碑が建ちます。

MUSIC CD対応について

一応リンドバーグの「EXTRA FLIGHT」用のデータになっているので，CDを持ってる人はそのCDをセットして，タイトル画面でⒷを押してください。

持ってない人でも1290行のDATAをかえれば好きなCDをBGMにしてPLAYできます。

最後に

本格的なシューティングを作るのははじめてだったのでとても苦労しました。こういうにぎやかなゲームを作ったときにあらためてTOWNSの凄さが実感できます。今まで使っていたX1ではとてもとても…。

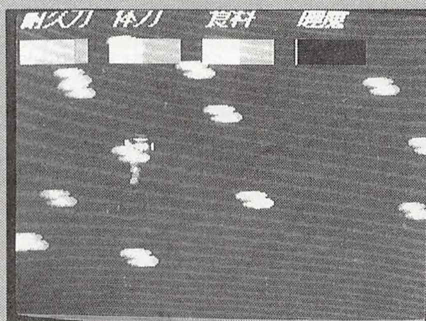
それでは，SEE YOU NEXT MONTH?

★

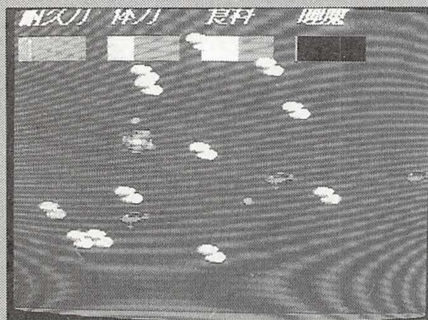
★　★



◀《写真1》ゲーム・スタートはニューヨークから。ゴールはパリです



◀《写真2》体力，食料，睡魔のメータに気をつけながらパリまで飛んでください



◀《写真3》4ステージをクリアすると，パリにリンドバーグの石碑が建ちます



◀《写真4》耐久力がなくなるとゲーム・オーバーです

★プログラムのページが減るとOFのページも減る。こまったものだ。(神奈川県伊勢原市・元県立秦野高校生20才)……【影：こまるこまる!!編：うれしそうな顔してこまらないでくださいよ!!!】

LINDBERGのプログラム・リスト

```
10 '★  L I N D B E R G
20 '★  F M - T O W N S  F - B A S I C 3 8 6 V 1 . 1 L 2 1 用
30 '★  制作／佐井川師治（C）Z U O  S O F T  1 9 9 1  作品N O . 3
40 CD STOP:BGM 1:DEFINT A-Z:COLOR 7,0,7,0:CLS
50 DIM CH%(63),XX(10,500),YY(10,500),S(30),S1(30),XV(30),YV(30),PU%(500),R
(1500)
60 SCREEN@ 0:DEF SPRITE 3:SCREEN@ 1:SPRITE ON:SPRITE SCREEN 1
70 DEF SPRITE 99,0:RESTORE 1480:FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 63
80 READ A$:A!=VAL("&H"+A$):IF A!>=32768 THEN A!=A!-65536
90 CH%(J)=A!:NEXT:DEF SPRITE 0,I,CH%,0:NEXT
100 RESTORE 1260:FOR A=0 TO 8:READ VX(A),VY(A):NEXT
110 FOR A=1 TO 5:READ RN$(A):NEXT:FOR A=1 TO 2:FOR B=1 TO 5:READ BG(A,B):N
EXT B,A:FOR A=0 TO 19:DEF SPRITE 1,A,(0,0),0:NEXT
120 FOR A=1 TO 8:READ SH(A),TX(A),TY(A),LL(A),ST(A),F:C=0:FOR G=1 TO F:REA
D E,X,Y:FOR B=1 TO E:C=C+1:XX(A,C)=X:YY(A,C)=Y:NEXT B,G,A
130 FOR A=0 TO 6:READ PT$(A):NEXT
140 :
150 '★画面作成
160 RESTORE 1450:R=1:L=48:HP=24:FD=24:SL=0:SS=3:GOSUB 1160
170 COLOR 7,[0,0,100],7:CLS:SPRITE ON:SPRITE SCREEN 1:GOSUB 890
180 X=16:Y=210:DEF SPRITE 1,0,(X,Y),0:SPRITE 0,0,1
190 FOR A=20 TO 40:DEF SPRITE 1,A,(RND(1)*512,RND(1)*200),2,,,1:SPRITE 0,A
,1:NEXT
200 LINE(0,223)-(320,239),PSET,7,BF:GOTO 1090
210 TM=0:TR=0:T=0:TT=0:C=0:BC=1:TC=0
220 :
230 '★L I N D B E R Gの動き
240 FOR F=1 TO 1500:S=HP/3:A=PAD(1):IF LS LS=LS-1:A=5:SPRITE 3,0,6:IF LS=0
 SPRITE 3,0,0
250 VX=-VX(A)*(X+VX(A)*S>0 AND X+VX(A)*S<200):VY=-VY(A)*(Y+VY(A)*S>0 AND Y
+VY(A)*S<215)
260 IF A=SS SS=10-SS:IF SL LINE(208+SL,32)-(207+SL,48),PSET,0,BF:SL=SL-2
270 SPRITE 6,0,VX*S,VY*S:X=X+VX*S:Y=Y+VY*S:IF TM GOSUB 400
280 I=PTRIG(1):IF I GOSUB 360
290 IF PLAY(0)=0 THEN KK=0
300 IF F MOD 30=0 LINE(80+HP,32)-(80+HP,48),PSET,2:HP=HP+(HP>0)
310 IF F MOD 500=0 GOSUB 960
320 IF BC=3 AND F MOD 5=0 IF SL<48 SL=SL+1:LINE(208+SL,32)-(208+SL,48),PSE
T,3:IF RND(1)*70<SL LS=8:K=6:GOSUB 730
330 IF TC GOSUB 990
340 SPRITE 6,,-F*BC*3,0:GOSUB 450:GOSUB 600:NEXT F:GOTO 240
350 :
360 '★L I N D B E R Gの弾発射
370 IF (I=2 OR I=3) AND FD AND HP<48 FD=FD-1:HP=HP+1:GOSUB 920:GOSUB 930
380 IF TM=3 THEN RETURN ELSE TM=TM+1:K=1:GOSUB 730
390 DEF SPRITE 1,TM,(X+16,Y),1:SPRITE 0,TM,1
400 FOR C=1 TO TM:SPRITE 6,C,16,0:IF SPRITE(C,6)>240 GOSUB 420
410 NEXT:RETURN
420 DEF SPRITE 1,C,(SPRITE(TM,6),SPRITE(TM,7)),1:SPRITE 0,C,1
430 SPRITE 0,TM,0:TM=TM-1:RETURN
440 :
450 '★敵機の動き
460 TR=TR+1:A=R(TR):IF TR=1499 RETURN 1050
470 IF A AND T<7 THEN T=T+1:DEF SPRITE 1,T+3,(TX(A)-(TX(A)=0)*(RND(1)*120+
120),TY(A)-(TY(A)=0)*(RND(1)*150+50)),SH(A):SPRITE 0,T+3,1:S(T)=1:S1(T)=A:
L(T)=LL(A)
480 IF T<1 WAIT 5:RETURN ELSE FOR A=1 TO T:IF A>T THEN 520 ELSE SPRITE 6,A
+3,-XX(S1(A),S(A)),YY(S1(A),S(A))
490 S(A)=S(A)+1:IF S(A)>ST(S1(A)) GOSUB 530:GOTO 520
500 X1=SPRITE(A+3,6):Y1=SPRITE(A+3,7):IF ABS(X-X1)<8 AND ABS(Y-Y1)<8 GOSUB
 840:GOSUB 530:GOTO 520
510 IF TM THEN FOR B=1 TO TM:IF ABS(SPRITE(B,6)-X1)<16 AND ABS(SPRITE(B,7)
-Y1)<16 GOSUB 660 ELSE NEXT B
520 NEXT A:IF TT<2+R*2 AND RND(1)<.3! THEN 550 ELSE RETURN
530 S1(A)=S1(T):S(A)=S(T):L(A)=L(T):DEF SPRITE 1,A+3,(SPRITE(T+3,6),SPRITE
(T+3,7)),SH(S1(T)):SPRITE 0,A+3,1:SPRITE 0,T+3,0:T=T-1:RETURN
540 :
550 '★敵機の弾発射
560 TT=TT+1:X1=SPRITE(INT(RND(1)*T)+4,6):Y1=SPRITE(INT(RND(0)*T)+4,7)
570 DEF SPRITE 1,TT+10,(X1,Y1),6:SPRITE 0,TT+10,1
580 TS=8+(SH(S1(INT(RND(0)*T)+1))<>3)*4
590 IF ABS(X-X1)>ABS(Y-Y1) THEN XV(TT)=SGN(X-X1)*TS:YV(TT)=SGN(Y-Y1)*TS*(A
BS(Y-Y1)/(ABS(X-X1))+.01!) ELSE XV(TT)=SGN(X-X1)*TS*(ABS(X-X1)/(ABS(Y-Y1))
+.01!):YV(TT)=SGN(Y-Y1)*TS
600 IF TT<1 RETURN ELSE FOR A=1 TO TT:IF A>TT THEN 640 ELSE SPRITE 6,A+10,
XV(A),YV(A)
610 B=SPRITE(A+10,6):C=SPRITE(A+10,7)
620 IF B<0 OR B>256 OR C<0 OR C>240 THEN XV(A)=XV(TT):YV(A)=YV(TT):DEF SPR
ITE 1,A+10,(SPRITE(TT+10,6),SPRITE(TT+10,7)),6:SPRITE 0,A+10,1:SPRITE 0,TT
+10,0:TT=TT-1
630 IF ABS(X-B)<8 AND ABS(Y-C)<8 GOSUB 840:B=-20:GOTO 620
640 NEXT:RETURN
650 :
660 '★敵機を破壊する
670 L(A)=L(A)-1:IF L(A)>0 K=2:GOSUB 730:C=B:GOSUB 420:RETURN
680 SH=SH(S1(A)):GET@A (X1*1.25!-2,Y1-2)-(X1*1.25!+18,Y1+18),PU%
690 CIRCLE(X1*1.25!+8,Y1+8),10,2,,,,F:K=SH:GOSUB 730:GOSUB 530
700 PUT@A (X1*1.25!-2,Y1-2)-(X1*1.25!+18,Y1+18),PU%:C=B:GOSUB 420
710 IF TC OR SH<>3 OR BC=2 RETURN ELSE DEF SPRITE 1,41,(X1,Y1),7:SPRITE 0,
41,1:TC=1:RETURN
720 :
730 '★効果音
740 IF K<KK RETURN ELSE KK=K:PLAY OFF:ON K GOTO 750,760,770,780,790,800,81
0,820
750 PLAY,,,,,,"V15@3O1C64":RETURN
760 PLAY,,,,,,"V15@6O4C16":RETURN
770 PLAY,,,,,,"V15@4O3L128BGECRBGECRBGECRL64BGEC<BGEC<BGEC":RETURN
780 PLAY,,,,,,"@3O1L64BAGFEDC8","V15@4O1L64BAGFEDC8","V15@8O6C8":RETURN
790 PLAY,,,,,,"V15@6O4L64BAGFEDC","V15@3O2L64BAGFEDC":RETURN
800 PLAY"V15@2502L64BAGFEDC<BAGFEDC":RETURN
810 PLAY,,,,,,"V15@4O2L128BAGFEDCV8":RETURN
820 PLAY"V15@48L64O4CEDFEGFAGBA>C<B>DC[E[D[F[E[G[F[A[G[B":RETURN
830 :
840 '★L I N D B E R Gのダメージ
850 K=7:GOSUB 730:FOR D=1 TO 4:SPRITE 3,0,VAL(MID$("6350",D,1))
860 WAIT 5:NEXT:L=L-3:IF L<1 L=0:GOSUB 910:RETURN 1220 ELSE GOSUB 910:RETU
RN
870 :
880 '★パラメータ表示
890 SYMBOL(16,8),"耐久力  体力   食料   睡魔",1,1,7,,,3:GOSUB 910:GOSUB
920:GOSUB 930:GOSUB 940
900 LINE(0,223)-(320,239),PASTEL,1,BF:RETURN
910 LINE(16,32)-(64,48),PSET,2,BF:LINE(16,32)-(16+L,48),PSET,1,BF:RETURN
920 LINE(80,32)-(128,48),PSET,2,BF:LINE(80,32)-(80+HP,48),PSET,6,BF:RETURN

930 LINE(144,32)-(192,48),PSET,2,BF:LINE(144,32)-(144+FD,48),PSET,7,BF:RET
URN
940 LINE(208,32)-(256,48),PSET,0,BF:LINE(208,32)-(208+SL,48),PSET,3,BF:RET
URN
950 :
960 '★背景書換え
970 BC=BC+1:IF BC=2 COLOR 7,[80,200,0]:CLS:GOSUB 880:RETURN ELSE COLOR 7,0
:CLS:FOR A=0 TO 100:PSET(RND(1)*320,RND(1)*240),7:NEXT:GOSUB 880:RETURN
980 :
990 '★食料が流れる
1000 SPRITE 6,41,-8:A=SPRITE(41,6):IF A>240 TC=0:SPRITE 0,41,0:RETURN
1010 IF ABS(X-A)>16 OR ABS(Y-SPRITE(41,7))>16 RETURN
1020 FD=FD+20:IF FD>48 FD=48
1030 GOSUB 930:SPRITE 0,41,0:TC=0:K=8:GOSUB 730:RETURN
1040 :
1050 '★クリアー
1060 FOR A=1 TO 19:SPRITE 0,A,0:NEXT:COLOR 7,[0,0,100],7:CLS:GOSUB 880
1070 FOR A=1 TO 480:LINE(320,223)-(320-A,239),PSET,7,BF:SPRITE 6,0,SGN(16-
SPRITE(0,6)),SGN(210-SPRITE(0,7)):SPRITE 6,,-A:NEXT:R=R+1
```

★影さんの泥棒日記④彼は一つのことを思いだした（まてよ，たしかおとといの夜，土足で上がってベットの上で踊りまくったような…。でも酒も入ってたし）。そうである。彼は自分でベットを踏んでいたのである。（静岡県賀茂郡・**佐藤克俊14才**）……**【影：続く。】**

```
1080 PLAY"V12@1O4L16GFEFG8.A8.B8>C4","V12@1O4L16EDCDE8.F8.G8G4","@25O3V12L
16GFEFG8.A8.B8>C4",,,,"@4O2L16V12BGEC@7O5C8.@3O2C8.C8@8O6C4"
1090 CD PLAY BG(BG,R):SYMBOL(0,100),RN$(R),3,3,6,,,3:L=48:IF R=5 THEN 1130

1100 READ A$:FOR B=0 TO 29:C=VAL(MID$(A$,B+1,1)):FOR D=1 TO 50:R(B*50+D)=V
AL(MID$(PT$(C),D,1)):NEXT D,B
1110 FOR A=1 TO 320:LINE(320-A,223)-(320-A,239),PSET,[0,0,170],BF:SPRITE 6
,0,-(A MOD 5=0),(A MOD 5=0):SPRITE 6,,-A:NEXT:X=SPRITE(0,6):Y=SPRITE(0,7)
1120 LINE(0,100)-(320,200),PSET,[0,0,100],BF:GOSUB 910:GOTO 210
1130 RESTORE 1470:FOR A=0 TO 2 STEP 2:B=100+A*50:LINE(200+A,60+A)-(300-A,1
60-A),PSET,[B,B,B],BF:NEXT
1140 FOR A=1 TO 6:READ A$:SYMBOL(250-LEN(A$)/2*3,60+A*13),A$,.4!,.7!,[70,7
0,70]:NEXT:A=1:WHILE A>0:SPRITE 6,,-A:A=A+1:WAIT 1:WEND
1150 :
1160 '★タイトル画面
1170 SPRITE OFF:COLOR 7,[50,50,50],[100,100,100]:CLS:COLOR ,[40,40,40]
1180 SYMBOL(0,70),"L I N D B E R G ",2.5!,3,,,,5
1190 LOCATE 20,15:PRINT"A : F - B A S I C 3 8 6 V 1 . 1 L 2 1 ":LOCATE 20,
16:PRINT"B : E X T R A   F L I G H T (LINDBERG)"
1200 BG=PTRIG(1):IF BG=0 OR BG>2 THEN 1200 ELSE RETURN
1210 :
1220 '★G A M E   O V E R
1230 SYMBOL(20,100),"G A M E   O V E R ",2,2,7,,,3
1240 FOR A=1 TO 50:CIRCLE(X*1.25!+RND(1)*20-2,Y+RND(1)*20-2),8,2,,,,F,PAST
EL:K=7:GOSUB 730:SPRITE 0,0,-(A<25):NEXT:CD STOP:GOTO 150
1250 :
1260 '★D A T A
1270 DATA 0,0,0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
1280 DATA New York,Massachusetts,Nova Scotia,London,Paris
1290 DATA 4,5,2,4,11,        1,2,3,4,7 '(BGM CD NO. STAGE 1,2,3,4,ENDING)
1300 DATA 4,240,0,1, 24,1, 24,10,0
1310 DATA 3,240,210,8, 90,2, 60,2,0,30,4,0
1320 DATA 5,0,1,1, 36,2 ,20,4,8,16,10,-2
1330 DATA 4,240,180,1, 25,3, 10,8,0,10,8,-8,5,16,4
1340 DATA 4,240,60,1, 25,3, 10,8,0,10,8,8,5,16,-4
1350 DATA 5,1,0,1, 30,1,30,-10,-2
1360 DATA 3,1,210,8, 60,3, 20,-4,0,20,-1,0,20,-8,0
1370 DATA 5,0,1,3, 60,3, 20,0,8,20,0,0,20,-6,-2
1380 DATA "00000000000000000000000000000000000000000000000000"
1390 DATA "10000001000000100000010000000100000001000000010000"
1400 DATA "30000000000003000000300000030000300000300003000002"
1410 DATA "45000000000170000045000000045000000450000045000100"
1420 DATA "60000000000060000000000060007000000600000000006000"
1430 DATA "80000000000008000000000700000800000000800000008000"
1440 DATA "27000001000003000000004000000005000000006000008000"
1450 DATA "101010020200303030300111123230","404040405250505230303030111020

1460 DATA "111254521112545060260060011100","304320340102030405060606060606

1470 DATA "L I N D B E R G 'S FLIGHT","ON MAY 20,1927.COL.CHARLES","A.LIND
BERGH ROSE1/4MILE","WEST.FROM ROOSEVELT FIELD,","LANDING 33 HOURS LATER AT
","LE BOURGET FIELD.FRANCE."
1480 'SPRITE  0
1490 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

1500 DATA EEE0,EEEE,000E,06EE,6600,6666,0000,06EE,6000,0666,0000,6EEE,6E00

1510 DATA E666,F006,EEEE,EEEE,EEEE,F06E,6600,EEEE,EEEE,F66E,0000,EE66,EEEE

1520 DATA F06E,0000,6660,E6E6,F066,0000,6000,66E6,0000,0000,0000,0050,0000

1530 DATA 0000,0000,0575,0000,0000,0000,0050,0000,0000,0000,0000,0000
1540 'SPRITE  1
1550 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

1560 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

1570 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,F0F0,00FF,0000,0000,E0E0,00EE

1580 DATA 0000,0000,6060,0066,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

1590 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1600 'SPRITE  2
1610 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,F000,FFFF,0000,0000,FF70

1620 DATA FFFF,0FFF,0000,FFF7,FFFF,FFFF,0000,FFF7,FFFF,FFFF,0000,FFF7,FFFF

1630 DATA 0FFF,0000,7770,FFFF,FFFF,00FF,7000,7777,FFF7,0FFF,0000,F770,FFFF

1640 DATA FFFF,0000,FFF7,FFFF,FFFF,0000,FFF7,FFFF,FFFF,0000,F770,FFFF,0FFF

1650 DATA 0000,7000,F777,00FF,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1660 'SPRITE  3
1670 DATA 0000,7000,FFFF,0007,00A0,7000,FFFF,0007,2200,1700,111F,0007,0000

1680 DATA 1722,199F,0007,000A,1700,199F,007F,0220,1700,199F,007F,2000,FF72

1690 DATA FFFF,007F,0000,FF70,FFFF,0077,5555,DDDD,DDDD,5DDD,DD55,DDDD,DDDD

1700 DATA 5DDD,D550,DDDD,DDDD,5DDD,D550,DDDD,DDDD,5DDD,8880,8888,8888,0888

1710 DATA 8880,7778,7777,0877,8800,7777,7777,0877,8800,7777,7777,0877
1720 'SPRITE  4
1730 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

1740 DATA A000,0AAA,0000,0000,2200,0022,AA20,5000,225D,0002,AA20,D500,222D

1750 DATA 00A2,AAA2,AA20,AAAA,AAAA,AAAA,AAA2,AAAA,AAAA,0022,AA20,AAAA,22AA

1760 DATA 0000,2200,2A2A,0222,0000,0000,2A22,0002,0000,0000,0500,0000,0000

1770 DATA 0000,5750,0000,0000,0000,0500,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1780 'SPRITE  5
1790 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,F000,FFFF,00FF,0000,FFF0

1800 DATA FF00,FFF0,0000,F00F,0F0F,0000,F00F,000F,4444,F4F4,FF0F,FFFF,444F

1810 DATA FF44,FCCF,DDF0,F444,FF44,044C,D990,FFFD,4CFF,0004,99CC,CCC9,04CC

1820 DATA 0000,CCCC,CCCC,044C,0000,CCC0,4CCC,0044,0000,4000,0444,0000,0000

1830 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1840 'SPRITE  6
1850 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

1860 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,BB00,000B,0000,0000,BBB0

1870 DATA 003B,0000,0000,BBB0,003B,0000,0000,BBB0,0033,0000,0000,3300,0003

1880 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

1890 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1900 'SPRITE  7
1910 DATA 6000,0066,6600,0006,4400,4444,4444,0044,6660,4666,6664,0666,6666

1920 DATA 4666,6664,6666,EEEE,46EE,EE64,EEEE,EEEE,CEEE,EEE4,EEEE,EEEE,CEEE

1930 DATA EEE4,EEEE,EEEE,CEEE,EEE4,EEEE,EEE6,CEEE,EEE4,6EEE,CCC4,CCCC,CCCC

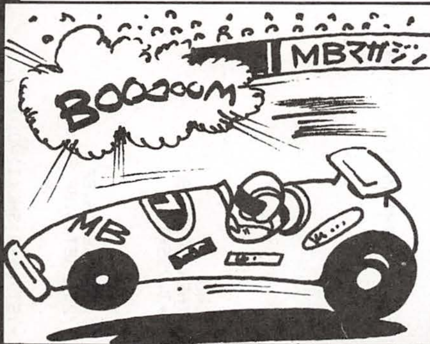
1940 DATA 4CCC,EEE6,CEEE,EEE4,6EEE,EEEE,CEEE,EEE4,EEEE,EEEE,CEEE,EEE4,EEEE

1950 DATA EEEE,CEEE,EEE4,EEEE,EEEE,CEEE,EEE4,EEEE,EEE0,46EE,EE64,0EEE
```

★　★

★(京都市・前田　猛21才)……【影：都合上，この前田君の白紙の葉書を利用させてもらうとしよう。さて，前頁の佐藤君の推理であるが…。**編**：もしかして当たっているんじゃ…。**影**：いや，それがもう何か月も前のことなもので，すっかりと忘れた。…では。】

FM TOWNS(F-BASIC386 V1.1 L21)用



トップビュー・レーシング・ゲーム

VS RACING BATTLE
（ヴァーサス レーシング バトル）

KIM

ゲーム内容

ベーマガで数多く紹介されてきた，トップビュー・タイプ・レーシング・ゲームのTOWNS版です。

しかし，ただTOWNS上に持ってきたのではなく，新要素もとりいれて，工夫しています。

特徴

2人同時にプレイ可能です（TOWNSパッド2本使用）。コース上にダートを付加しました。正確なタイム測定ルーチンにより，タイムを1/100まではかります。

《第1表》変数表

SP( )	スピード
KAKU( )	進行方向(角度)
X( ), Y( )	車の座標
CX(,), CY(,)	道路のデータ
ST	ステージ
PA, TRIG	パッド／トリガ入力

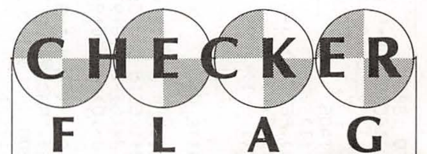
ゲームのしかた

タイトルがでたら，1PLAYか2PLAYをパッドの上下で選んで（必ず1P側のパッドで行なってください），Ⓐボタンを押してください。そのあと，コースを上下で選んでⒷボタンを押してください。レースがはじまります。

自車の操作方法は，右左がハンドル，Ⓐがアクセル，Ⓑがブレーキです。

3周でゴールです。このあと，1P側のRUNボタンを押すともう一度そのコースをプレイでき，SELECTボタンでタイトルにもどれます。

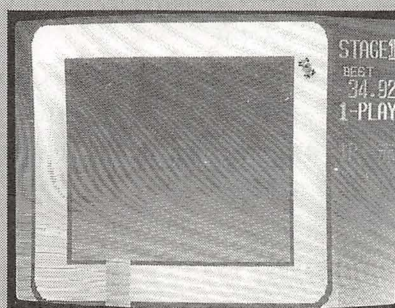
遊んでBREAKした直後は，“RUN 180”で再び待ち時間なく遊べます。最高タイムを記録，読みだすためにディスク・アクセスしますのでそのつもりで（最初は120秒です）。



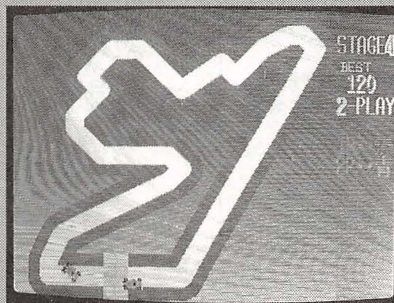
編：Dr.はどこに行っちゃたんだろ。
影：編集長といっしょにでかけるって，さっきつぐ美ちゃんがことずけ聞いたそうだ。
編：この1/100の計測のプログラムの仕組みを聞こうと思ったんですが。
影：よし，Dr.影にまかせんしゃい！まず，980行で初期値を設定してるんだな。で…，わ，わからん！
編：ははあ，どうやら990行のINTERVAL命令がポイントのようですね。一定時間ごとに1590行へ飛んでますよ。1330行は時間調節かな？



◀《写真1》1人用か2人用を決め，コースを決めたらレースがはじまるぞ



◀《写真2》1人用は各コースを3周したときのタイムを競います。



◀《写真3》3人用では当然どっちが先にゴールをするかを競います



◀《写真4》タイムは1／100秒まででるのでタイム・アタックがおもしろいぞ

★影さんはSFIIで何を使ってますか？（北海道紋別郡・**鈴木徹也15才**）……【影：えーと何だっけ，あいつの名前，はら。編：？　影：あの髪が黄色くて背が高くって，服を着ていて，回転キックをする奴。編：ああガイルですね。影：そうそう，電撃が強いんだ。】

VS RACING BATTLEのプログラム・リスト

```
10 ON ERROR GOTO 1880
20 SCREEN@0:COLOR ,0:VIEW:WINDOW:CLS:WIDTH 80,20
30 RAD=3.14159!/180:DIM CHA1%(256)
40 FOR D=0 TO 80 STEP 10:SIND=SIN(D*RAD):COSD=COS(D*RAD)
50 CLS:RESTORE 1610
60 FOR I=0 TO  7:IY=I-3.5!:READ CH$
70  FOR J=0 TO 15 STEP .5!:CH=VAL("&H"+MID$(CH$,INT(J)+1,1)):JX=J-7.5!
80   XX=7.5!+COSD*JX-SIND*IY
90   YY=7.5!+COSD*IY+SIND*JX
100    PSET(XX,YY),%+CH
110 NEXT J,I
120 GET@A(0,0)-(15,15),CHA1%
130 DEF SPRITE 0,D/10,CHA1%,0
140 NEXT D
150 DEF SPRITE 3,0
160 PALETTE 10,1
170 DEF SPRITE 3,1
180 '/////* SETING/TITLE */////
190 Q=2
200 ON ERROR GOTO 1880
210 RAD=3.14159!/180:STAGE=5:DIM CX(STAGE,40),CY(STAGE,40),PE(STAGE,1)
220 I=1:OPEN "I",1,"VS_DATA.DAT"
230 RESTORE 1710
240 FOR I=1 TO STAGE
250  INPUT#1,MAX(I)
260  READ PE(I,0),PE(I,1):J=0
270  READ CX(I,J),CY(I,J)
280  J=J+1:IF CX(I,J-1)<>999 THEN 270
290 NEXT
300 CLOSE
310 SCREEN@1:SPRITE ON
320 COLOR ,7:CLS
330 FOR I=0 TO 31:FOR J=0 TO 9
340   ON I MOD 2+1 GOTO 350,360
350   LINE(I*10,J*10)-(I*10+9,J*10+9),PSET,-(J MOD 2=1)*7,BF:GOTO 370
360   LINE(I*10,J*10)-(I*10+9,J*10+9),PSET,-(J MOD 2=0)*7,BF
370 NEXT J,I
380 SYMBOL(136,40),"V S",1.5!,1.5!,[0,120,160],,,9
390 SYMBOL(82,65),"RACING BATTLE",1.5!,1,[140,100,0],,,9
400 SYMBOL(150,200),"パッドでえらんでAを押してください。",.5!,.5!,3
410 WHILE PTRIG(1)<>1
420 PA=PAD(1):MODE=-(PA=1)-(PA=5)*2-(PA<>1 AND PA<>5)*(MODE+1)-1
430 FOR I=0 TO 1
440  SYMBOL(32*4,130+I*16),"<<<"+STR$(I+1)+" P L A Y  >>>",.5!,.5!,1-(I=MO
DE)
450 NEXT
460 WEND
470 LINE(0,100)-(319,239),PSET,7,BF
480 IF MODE=1 THEN SYMBOL(150,190),"ポート2にパッドをセットしてください。"
,.5!,.5!,2
490 SYMBOL(150,200),"パッドでえらんでBを押してください。",.5!,.5!,1
500 A=1:ST=1:COLOR 3
510 WHILE PTRIG(1)<>2
520 IF A=1 THEN A=0:GOTO 580
530 BPA=PA
540 PA=PAD(1)
550 IF PA=BPA OR (PA<>1 AND PA<>5) THEN 660
560 ST=ST-(PA=1)+(PA=5)
570 IF ST<1 THEN ST=ST+STAGE ELSE IF ST>STAGE THEN ST=ST-STAGE
580 LINE(0,100)-(145,239),PSET,7,BF
590 LINE(170,150)-(319,165),PSET,7,BF
600 X=CX(ST,0):Y=CY(ST,0):DEF PEN 0,PE(ST,1)/2:I=0
610 BX=X:BY=Y:X=CX(ST,I):Y=CY(ST,I):IF X=999 THEN GOTO 640
620 LINE(BX/2+15,BY/2+100)-(X/2+15,Y/2+100),PSET,4
630 I=I+1:GOTO 610
640 DEF PEN 0,1
650 SYMBOL(170,150),"S T A G E "+STR$(ST)+" ・・・・"+STR$(MAX(ST))+" 秒",.5!
,.5!,3
660 WEND
670 '/////* SET SCREEN */////
680 CLS
690 FOR I=0 TO 239
700  LINE(0,I)-(255,I),PSET,[128,I,I],BF
710  LINE(256,I)-(319,I),PSET,[I,I,128],BF
720 NEXT
730 I=0
740 X=CX(ST,0):Y=CY(ST,0):DEF PEN 0,PE(ST,I):J=0
750 BX=X:BY=Y:X=CX(ST,J):Y=CY(ST,J):IF X=999 THEN GOTO 780
760 LINE(BX,BY)-(X,Y),PSET,[128+127*I,128+127*I,255*I]
770 J=J+1:GOTO 750
780 IF I=0 THEN I=1:GOTO 740
790 DEF PEN 0,1
800 LINE(92,210-PE(ST,0)/2)-(100,210+PE(ST,0)/2),PSET,6,BF
810 LINE(83,210-PE(ST,0)/2)-(91,210+PE(ST,0)/2),PSET,5,BF
820 '
830 FOR I=0 TO MODE
840  SP(I)=0:KAKU(I)=0:X(I)=105:Y(I)=210+(I-.5!)*6*Q:SHU(I)=0
850  DEF SPRITE 1,I,(X(I)-4*Q,Y(I)-4*Q),0,,,,I
```

より楽しむために

ステージを増やすことができます。**第1図**に従ってコースをDATA文の行にし，STAGE5のデータ行の直後につけ，210行のSTAGE=5の数を増やしてください。これだけでけっこうです。新コースの記録は，自動的に120秒にセットされます。

プログラムについて

タイム測定は工夫しました。TIME命令は秒単位までしか測れませんし，インターバル割り込みも1秒間隔までしかできません。ではどうやっているのか――解析してください。すべてBASICです。

190行のQ=2をQ=1に直せば，車にレデュースがかかります（?）。周回の判定方法が奇しくも'91年6月の「F-DOT」と同じになってしまいましたが，これは私が'91年の春からあたためていたものです。何しろのんびり作っていたもので。

参考にしたもの

- ●ベーマガ90年7月号　「F3」PC-9801版　さんや氏
- ●ベーマガ90年9月号　「Change Of Direction」　赤坂　啓氏
- ●ベーマガ90年6月号　「F-DOT」川原保則氏

(40, 30)　(235, 30)

STAGE 1の場合
(1720行をみてね)

(40, 210)　(235, 210)

・道路は必ずスタート位置（100, 210）を水平に通ること。
・交差点があるようなコースは不可。

DATA 32, 25, 40, 30, 235, 30, 235, 210, 40, 210, 40, 30, 999, 999
①　②　③　④

①ダートを含めたコースの幅
②道路の幅
③道路が通る点のＸＹ座標（書き並べる）
④データの終わりを示す（必ず二つ付ける）

《第1図》コースの作りかた

★ゴハンツブ。（広島市・宮川隆之13才）……【**編**：君だな，愛読者カードにゴハンツブをひっつけて送ってきた奴は。たとえ5つぶでもそれを作ってくれた人のことを考えればそんなムダな行為はできないハズだ。**影**：そうとも，オカズも一緒にひっつけておけっ。】

```
860  SPRITE 0,I,1:SPRITE 4,I,3-(Q-1)*3
870 NEXT
880 SYMBOL(256,30),"STAGE",1,1,1,,,1:SYMBOL(288,30),STR$(ST),1,1,2,,,9
890 SYMBOL(260,50),"BEST",.8!,.5!,6:SYMBOL(255,58),STR$(MAX(ST)),1,1,2,,,5

900 SYMBOL(248,75),STR$(MODE+1),1,1,5,,,5:SYMBOL(264,75),"-PLAY",1,1,3,,,1

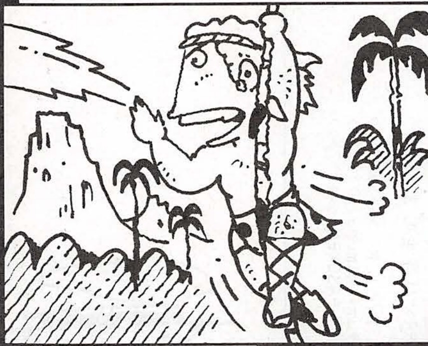
910 SYMBOL(256,105),"1P··赤",1,1,2,,,1
920 IF MODE=1 THEN SYMBOL(256,121),"2P··青",1,1,1,,,1
930 FOR J=0 TO 10000:NEXT
940 FOR I=0 TO 2
950  PLAY OFF:PLAY"@58E4":FOR J=0 TO 8000:NEXT
960 NEXT
970 PLAY OFF:PLAY">D+&D+.<"
980 SEC=0:TM1=0:TM2=0
990 INTERVAL 1:ON INTERVAL GOSUB 1590:INTERVAL ON
1000 '/////* MAIN *//////(1360まで)
1010 FOR I=0 TO MODE:J=-(I=0)
1020  PA=PAD(I+1):KAKU(I)=KAKU(I)-(PA=3)*10+(PA=7)*10
1030  TRIG=PTRIG(I+1)
1040  SP(I)=SP(I)-(TRIG=1 AND SP(I)<300)*3+(TRIG=0 AND SP(I)>=3)*3+(TRIG=2
 AND SP(I)>=15)*15
1050  KAKU(I)=KAKU(I)-(KAKU(I)<0)*360+(KAKU(I)>=360)*360
1060  SPRITE 1,I,(KAKU(I)/10 MOD 9)
1070  ON INT(KAKU(I)/90)+1 GOTO 1080,1090,1100,1110
1080  SPRITE 3,I,0:GOTO 1120
1090  SPRITE 3,I,6:GOTO 1120' 90度回転
1100  SPRITE 3,I,3:GOTO 1120'180度回転
1110  SPRITE 3,I,5          '270度回転
1120 '/////* MOVE *//////
1130  XMOVE=COS(KAKU(I)*RAD)*SP(I)/50
1140  YMOVE=SIN(KAKU(I)*RAD)*SP(I)/50
1150  GET@A(INT(X(I)+XMOVE),INT(Y(I)+YMOVE))-(INT(X(I)+XMOVE),INT(Y(I)+YMO
VE)),R%
1160  BR=R(I):R(I)=0
1170  IF R%(0)=31775 THEN R(I)=1:GOTO 1210
1180  IF R%(0)=32736 THEN R(I)=2:GOTO 1210
1190  IF R%(0)=16896 THEN SP(I)=SP(I)+(SP(I)>=2)*2+(SP(I)>100)*10:GOTO 122
0
1200  IF R%(0)<>32767 THEN SP(I)=0:GOTO 1330 '32767=白色
1210  IF R(I)=2 AND BR=0 THEN SP(I)=0:R(I)=0:GOTO 1330
1220  X(I)=X(I)+XMOVE:Y(I)=Y(I)+YMOVE
1230  SPRITE 6,I,X(I)-4*Q-SPRITE(I,6),Y(I)-4*Q-SPRITE(I,7)
1240  IF R(I)=2 AND BR=1 THEN SHU(I)=SHU(I)+1:IF SHU(I)=3 THEN 1370
1250  ON MODE+1 GOTO 1330,1260
1260  X=X(J)-X(I):Y=Y(J)-Y(I)
1270  XX=COS(KAKU(I)*RAD)*X-SIN(KAKU(I)*RAD)*Y
1280  YY=COS(KAKU(I)*RAD)*Y+SIN(KAKU(I)*RAD)*X
1290  IF ABS(YY)>3*Q THEN 1330
1300  IF XX>=0 AND XX<6*Q THEN SP(I)=SP(I)+(SP(I)>=30)*30
1310  IF XX<0 AND XX>-6*Q THEN SP(I)=SP(I)+(SP(I)>=15)*15
1320 '/////* TIME *//////
1330  FOR J=0 TO 100+350*(1-MODE):NEXT
1340  TM1=TM1+1:TM2=TM2+1
1350 NEXT I
1360 GOTO 1010
1370 '/////* WIN *//////
1380 INTERVAL OFF
1390 IF MODE=0 THEN GOTO 1410
1400 SYMBOL(35,100),AKCNV$(STR$(I+1))+"ＰＬＡＹＥＲの勝利！",1,1,2,,,9
1410 TM=SEC+INT(TM1/((TM2-TM1)/SEC)*100)/100
1420 COLOR,1:SYMBOL(90,120),"ＴＩＭＥ "+STR$(TM)+" 秒",.8!,.8!,3,,,5
1430 IF TM<MAX(ST) THEN MAX(ST)=TM ELSE 1490
1440 SYMBOL(100,150),"SET A NEW RECORD !",.8!,.8!,2,,,9
1450 KILL"VS_DATA.DAT":OPEN "O",1,"VS_DATA.DAT"
1460 FOR I=1 TO STAGE:PRINT#1,MAX(I):NEXT
1470 CLOSE
1480 '/////* REPLAY *//////
1490 FOR I=0 TO MODE
1500  SPRITE 0,I,0
1510 NEXT
1520 SYMBOL(256,150),"RUN",1,1,3,,,5
1530 SYMBOL(256,166),"-REPLAY",.9!,.9!,1,,,1
1540 SYMBOL(256,182),"SELECT",1,1,3,,,5
1550 SYMBOL(256,198),"-TITLE",.9!,.9!,1,,,1
1560 PT=PTRIG(1)
1570 IF PT=4 THEN 680 ELSE IF PT=8 THEN 320 ELSE 1560
1580 '/////* TIME *//////
1590 TM1=0:SEC=SEC+1
1600 RETURN
1610 '      *---*----*----** CAR DATA
1620 DATA "0878000AA00878B0"
1630 DATA "0878AAAAAA0878B0"
1640 DATA "222AAAAAAAA0AAB0"
1650 DATA "ECC777AA88DAAAB0"
1660 DATA "ECC777AA88DAAAB0"
1670 DATA "2220AAAAAAA0AAB0"
1680 DATA "0878AAAAAA0878B0"
1690 DATA "0878000AA00878B0"
1700 '/////* COURSE DATA *//////
1710 'STAGE1    My best time is "32.25"
1720 DATA 32,25,40,30,235,30,235,210,40,210,40,30,999,999
1730 'STAGE2    My best time is "37.08"
1740 DATA 25,15,40,40,55,30,70,40,80,100,120,120,170,100,220,120,235,140
1750 DATA 240,170,230,190,220,200,200,210,60,210,40,190,40,40,999,999
1760 'STAGE3    My best time is "39.59"
1770 DATA 30,15,240,210,240,170,230,140,215,110,190,80,165,60,140,50,80,30

1780 DATA 55,30,45,35,40,50,40,60,50,80,70,90,100,85,110,80,120,90,120,110

1790 DATA 60,150,50,180,70,210,240,210,999,999
1800 'STAGE4    My best time is "43.51"
1810 DATA 32,14,140,210,240,40,230,30,220,30,200,40,180,60,170,50,140,70
1820 DATA 110,40,90,40,70,60,80,70,60,90,60,100,80,120,130,120,140,130
1830 DATA 130,140,50,180,40,200,40,210,140,210,999,999
1840 'STAGE5    My best time is "38.85"
1850 DATA 25,8,200,210,115,204,102,210,115,216,200,210,220,210,240,190
1860 DATA 240,170,50,30,70,210,110,210,999,999
1870 '/////* ERDOR? *//////
1880 CLOSE
1890 IF ERL<>220 AND ERL<>250 THEN 1930
1900 OPEN "A",1,"VS_DATA.DAT"
1910 FOR I=I TO STAGE:PRINT#1,120:NEXT
1920 CLOSE:RESUME 220
1930 SPRITE OFF:COLOR 1,4:CLS
1940 LOCATE 20,5:PRINT ERL;"行で エラー";ERR;"が発生しました。"
1950 '
1960 '<<<<<<<<<<<< V S   R A C I N G   B A T T L E >>>>>>>>>>
1970 '<<<<<<<<<<<<<<<<<  by   K I M   Takefumi Kimura >>>>>>>>
1980 '<<<<<<<<<<< Sprcial thanks to 'Hirokoh PASOKEN' >>>>>>>>
```


★僕は1位にOFと書いた。これで影様の目につくだろうと，家の猫が言っていた。（神奈川県茅ケ崎市・隼人族13才）……【影：うちの近所の猫の太郎が「どうしても載せるな」と言っていたが，犬の赤八郎が「猫の言うことなど無視しなよ」と言うので載せてやる。】

MSX/2/2+/turbo R用



ロープを使って木から木へ

ターザン

KPC

●ストーリー●

日本アフリカ探検隊が10円玉を落としていった。それを拾い集めるターザンがいた…。

●遊びかた●

まず，画面にでてくる緑色のだ円形のものは幹を省略した木と思ってください。白く丸いものがもちろん10円玉。

自分は左上の上空にでてきて，左右に往復しながら落下していきます。木に当たってもなんともなりません。

そしてスペース・キーを押すと，自分の向いている方向のななめ上に綱を飛ばします。それが木に当たると，ターザンします。はずれると…何もなりません。

綱は何回でも投げられます。そして，うまく10円玉を取ってください。10円玉を取ると，新しい場所に10円玉が出現して，自分は画面の上にもどります。

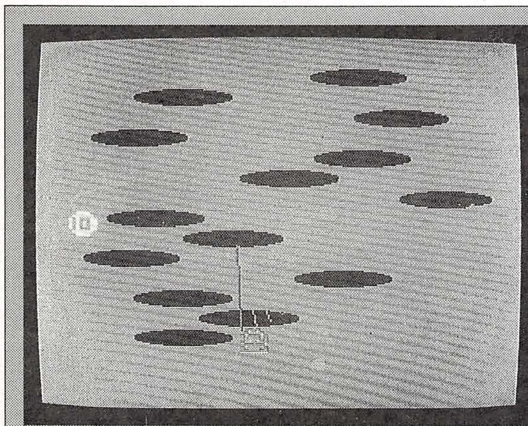
そして失敗して画面の下まで落ちてしまうとダメージ。3回でゲーム・オーバーです。そのときに，10円玉を取った数は画面左上にでます。リプレイはストップ・キーです。

●コメント●

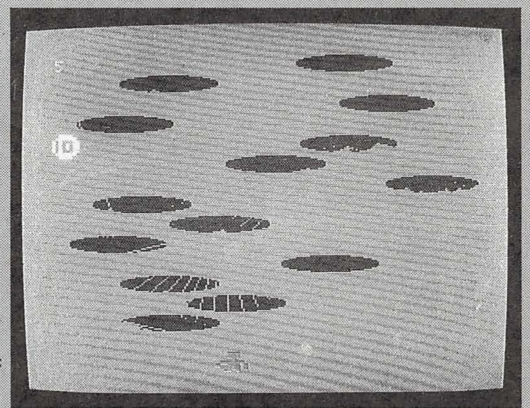
ターザンばっかりしていると，木が削れていきます。まあ，気にせずプレイ！

《第1表》変数解説

X, Y	プレイヤーの座標
E	プレイヤーの普段時のX座標増分
E( ), F( )	プレイヤーのターザン時の座標増分パターン
C, D	綱の先端の座標
Q	ダメージ
P	10円玉を取った数
A, B	雑用



◀《写真1》タイミングよく綱を投げてうまく10円玉を取ってこよう



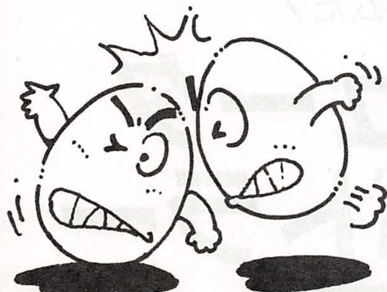
▶《写真2》10円玉を取らずに3回下に落ちるとゲーム・オーバーです

ターザンのプログラム・リスト

```
10 SCREEN5,1,RND(-TIME):COLOR15,4,4:OPEN"GRP:"AS#1:FORI=0TO3:READA$:FORJ=1TO8:B$
=B$+CHR$(255-ASC(MID$(A$,J,1))):NEXT:SPRITE$(I)=B$:B$="":NEXT:DIME(17),F(17):FOR
I=3TO17:A=I*3.14/18:F(I)=COS(A):E(I)=SIN(A):NEXT:ONSPRITEGOSUB70
20 CLS:D=0:P=0:GOSUB70:FORI=0TO13:A=RND(1)*210+25:B=I*13+10:CIRCLE(A,B),25,12,,,
.2:PAINT(A,B),12:NEXT
30 E=E+E*2*(X<9ORX>246):A=-(E<0):PUTSPRITE1,(X,Y),3,A+G*(2-A)+1:IFGTHENX=X+E(H)*
(M/2)*E:Y=Y+F(H)*(M/2):LINE(X+8,Y)-(C,D),8:H=H+1:G=-(H<18):GOTO60ELSEX=X+E*5:Y=Y
+2:IFY>200THENQ=Q+1:PLAY"S8M8C":Y=10:IFQ=3THENPSET(8,8):PRINT#1,P:POKE-869,1:GOT
O20
40 IFSTRIG(0)ANDG=0THENH=3:FORM=0TO20:C=X+E*M*2+8:D=Y-M*2:IFC<9ORC>250ORD<10OR(M
=0ANDPOINT(C,D)>4)THEN60ELSEIFPOINT(C,D)>4THENG=1:GOTO60ELSELINE(X+8,Y)-(C,D),8:
NEXT:GOTO60:DATAﾃ♥¥TT¥♥ﾃ,ﾃﾃﾗ♥bﾂﾋﾗ,ﾇﾇﾏ♥FGﾓﾏ
50 SPRITEON:GOTO30:DATAﾗｻEEm♦E月
60 LINE(X+8,Y)-(C,D),0:GOTO30
70 SPRITEOFF:P=P+1:PUTSPRITE0,(RND(1)*240,RND(1)*130+50):X=9:Y=X:E=1:G=0:RETURN
```


★あー これが載るころ僕はどーなっているのかな？ましてや載ってなかったら…。(東京都町田市・ひでぶ18才)……【影：ああ載せてしまった。これでもし載っていなかったとき，彼がどうなっているのかがわからなくなってしまった。あー残念だ残念だ。ではバイちゃ。】

MSX/2/2＋/turboR用



ぶつかりあうだけの対戦アクション

SUPER-FIGHT!

（スーパーファイト）

時田　健嗣

◆内容◆

このゲームは，２人用の対戦型アクション・ゲームです。

◆遊びかた◆

RUNすると，タイトル画面がでるので，スペース・キーかトリガボタンを押せばゲームがはじまります。

緑のキャラが，1 PLAYERで，赤のキャラは2 PLAYERです。

キャラをうまく操作して相手に当てて外におしだせば勝ちで，先にライフがなくなったほうが負けです。

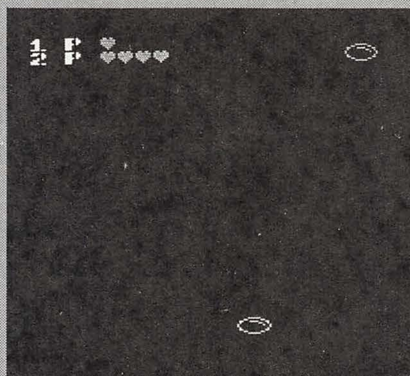
◆操作方法◆

1Pはキーボードで，2Pはポート1のジョイスティックで操作します。

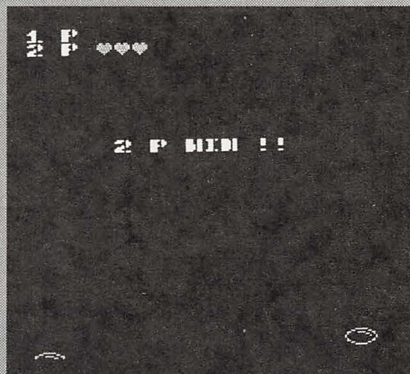
カーソルで左右に動かして，スペース・キーやトリガ1を押すと上昇，はなすと下降します。

◆その他◆

プログラムも短いので，ぜひ打ち込んでください。



▲《写真１》ぶつかりあって相手を画面の外にだせば勝ちです



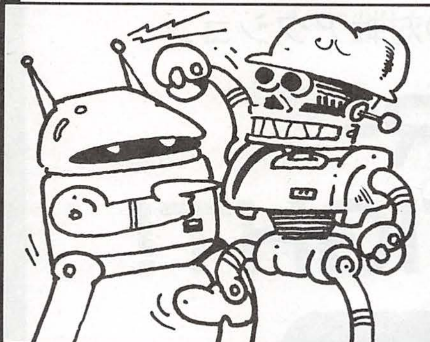
▼《写真２》どちらかが５回先に外にでるまでやって勝負をきめます

SUPER-FIGHT!のプログラム・リスト

```
10 '●● SUPER-FIGHT! 1991 By KENJI.T ●●
20 CLEAR:DEFINT A-Z:COLOR 15,0,0:SCREEN 1,2,0:WIDTH 32:KEY OFF:E$=CHR$(27)
30 PLAY "V15 L64 S0 M60000":VPOKE8208,&H90:KEY1,CHR$(12)+"SCREEN0"+CHR$(13)
40 A$="0000000718634080804060180700000000000000E018C6320901020618E0000000"
50 FOR I=0 TO 31:VPOKE 14336+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:PRINT " まっててね!"
60 FOR I=264 TO 751:A=VPEEK(I):VPOKE I,(A OR A¥2 OR A¥4) AND 247:NEXT
70 'TITLE―――――――――――――――――――
80 RESTORE 90:FOR I=0 TO 1:READ X(I),Y(I),C(I),P(I)
90 PUTSPRITE I,(X(I),Y(I)),C(I),0:NEXT:DATA 48,106,3,5,192,106,9,5
100 CLS:PRINT E$;"Y$%S U P E R - F I G H T!"
110 PRINT E$;"Y.*HIT SPACE !!";E$;"Y1!COPYRIGHT (C) 1991 BY KENJI.T"
120 FOR I=-1 TO 0:I=(STRIG(0)+STRIG(1)):NEXT:FOR I=0 TO 1
130 I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:FOR I=0 TO 23:PRINT E$;"H";E$;"L":NEXT:CLS
140 'SETING―――――――――――――――――――
150 CLS:RESTORE 90:FOR I=0 TO 1:PRINT SPC(5);I+1;"P ";STRING$(P(I),"♥"):XX(I)=0
160 YY(I)=0:READ X(I),Y(I),A,A:PUTSPRITE I,(X(I),Y(I)),C(I),0:NEXT
170 PLAY "O5 CRCRCR O6 C":FOR J=-1 TO 0:J=PLAY(0):NEXT J
180 'MAIN―――――――――――――――――――
190 FOR I=0 TO 1:S=STICK(I):A=XX(I):A=A+((S=7 AND A>-15)-(S=3 AND A<15))*2
200 XX(I)=A:YY(I)=YY(I)+(STRIG(I)*2+1):X(I)=X(I)+XX(I):Y(I)=Y(I)+YY(I)
210 PUTSPRITE I,(X(I),Y(I)),C(I),0:A=ABS(X(0)-X(1))<17:B=ABS(Y(0)-Y(1))<11
220 IF A AND B THEN SWAP XX(0),XX(1):SWAP YY(0),YY(1):PLAY "O7 C"
230 IF X(I)<0 OR X(I)>240 OR Y(I)<0 OR Y(I)>179THEN 240 ELSE NEXT:GOTO190
240 PLAY "O5 CDEDC":P(I)=P(I)-1:FOR J=-1 TO 0:J=PLAY(0):NEXT J
250 IF P(I)<>-1 THEN 150
260 'END―――――――――――――――――――
270 PRINT E$;"Y(*";((I+1) AND 1)+1;"P WIN !!"
280 PLAY "V15 L10 S13 M635 RCDCDDEEDDFFCFD L64 S0 M60000"
290 FOR I=-1 TO 0:I=(STRIG(0)+STRIG(1)) IMP PLAY(0):NEXT:GOTO 80
```

★影さん！日光サル軍団見ましたか？頭がとてもいいですね。もしかして影さんよりも!?（東京都世田谷区・ランディ様とヒース様が大好き！12才♀）……【影：北海道の不幸なララ12才♀に比べてなんとまとまった内容なのだろう。あ，そう言えば今月はきてないな。】

MSX2/2＋/turboR用



運まかせの対戦ゲームだ！

コンピュータバトラー

安田　隆憲

内　容

適当な，数字の羅列を使ったゲームです。入力する数値によって，強さが変わります。

遊びかた

最初に4文字でやるか，8文字でやるかをきいてきます。つぎに，1人か2人かを決めます。最後に，数値を入れてください。

操作方法

戦闘は，自動です。

改　造

ウエイトは，360行のREM文を使ってください。また，Turbo Rを使用する場合は，つぎのようにしてください。

465 IF␣INKEY＄＝CHR＄（&HD）THEN␣470␣ELSE␣465

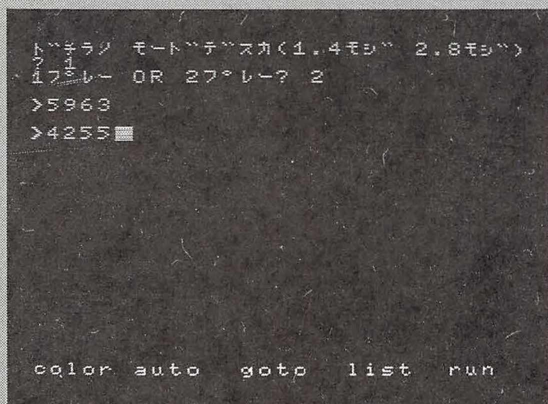
いろいろ付けたしてみると，おもしろいかも。

最後に

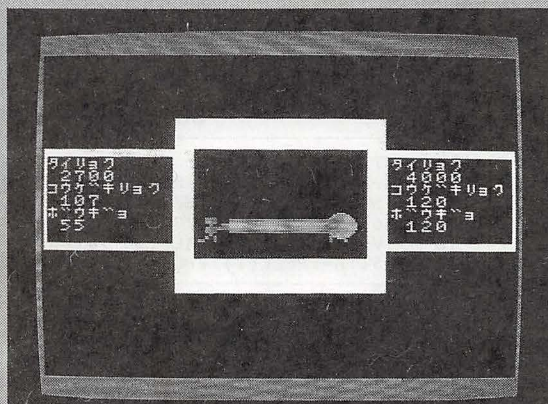
バーコードバトラーを見て，このようなものが作れないかなと思って作ったわけであります。

《第1表》変数表

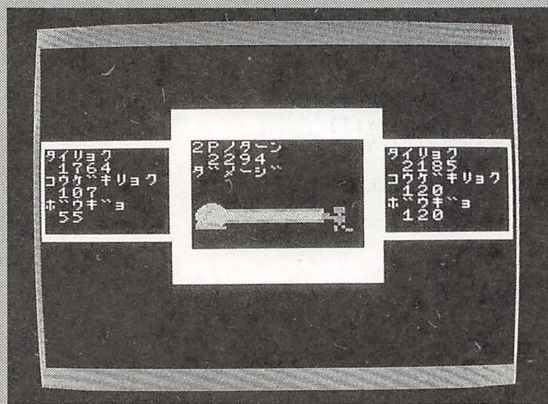
A＄	入力用
A, C, D I, L	雑用
X, Y XA, YA	座標用
HP ST, DF	ステータス用
DA	ダメージ用



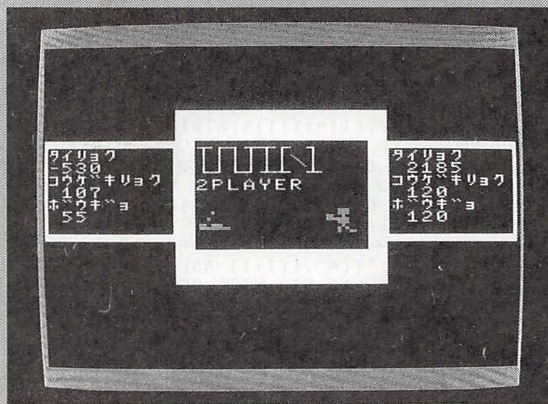
◀《写真1》1人でやるか2人でやるかをきめて，数字を入力するとゲームができます



◀《写真2》戦闘はコンピュータが自動でやってくれるので見てるだけです



◀《写真3》攻撃をもろにくらうとダメージもでかい



◀《写真4》体力が0になると負けです

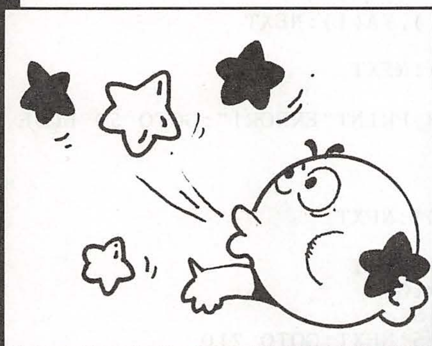
★はじめてだします。ベーマガはおもしろいですね。とくにOFコーナーは。(山口県下関市・三山正哲17才)……【影：下関と言えばフグ！君たちはもう「テッサ」に「テッチリ」は食べたかな？おじさんはもう食べちゃったよ。ウヒャホヘハヒ。　編：ウソついちゃいけません。】

コンピュータバトラーのプログラム・リスト

```
10 CLEAR:SCREEN 1:A=RND(-TIME)
20 INPUT"ﾄﾞﾁﾗﾉ ﾓｰﾄﾞﾃﾞｽｶ(1.4ﾓｼﾞ  2.8ﾓｼﾞ)";A:IF A<1 OR A>2 THEN 20
30 INPUT"1ﾌﾟﾚｰ OR 2ﾌﾟﾚｰ";AA:IF AA<1 OR AA>2 THEN 30
40 FOR I=1 TO 2:READ B(I):NEXT:FOR I=1 TO 5:READ XA(I),YA(I):NEXT
50 FOR I=1 TO AA:PRINT
60 LINE INPUT ">";A$:A$(I)=MID$(A$+"00000000",1,B(A)):NEXT
70 L=1:I=1
80 IF MID$(A$(L),I,1)<"0" OR MID$(A$(L),I,1)>"9" THEN PRINT"ERROR!":GOTO 50 ELSE
 IF I=B(A) THEN 90 ELSE I=I+1:GOTO 80
90 L=L+1:I=1:IF L>AA THEN L=0:I=0:GOTO 100 ELSE 80
100 IF AA=1 THEN 110 ELSE 120
110 FOR I=1 TO B(A):A$(2)=A$(2)+CHR$((RND(1)*10)+&H30):NEXT
120 ON A GOTO 130,170
130 FOR L=1 TO 2:FOR I=1 TO 4:E$(I)=(MID$(A$(L),I,1)):NEXT
140 C=ASC(E$(1))*(60-ASC(E$(2)))*5:HP(L)=(C MOD 256)*100
150 C=(ASC(E$(3)))*(60-ASC(E$(4))):ST(L)=(C MOD 128)+5
160 C=(ASC(E$(4)))*(60-ASC(E$(3))):DF(L)=(C MOD 128)+5:NEXT:GOTO 210
170 FOR L=1 TO 2:FOR I=1 TO 8:E$(I)=(MID$(A$(L),I,1)):NEXT
180 C=ASC(E$(1))*(60-ASC(E$(2)))*5:D=ASC(E$(5))*(60-ASC(E$(6))):HP(L)=((C+D) MOD
 256)*100
190 C=(ASC(E$(3)))*(60-ASC(E$(7))):ST(L)=(C MOD 128)+5
200 C=(ASC(E$(4)))*(60-ASC(E$(8))):DF(L)=(C MOD 128)+5:NEXT
210 A$(1)="":A$(2)="":SCREEN 5,1:COLOR=(3,0,0,0):COLOR 15,1,3:CLS
220 FOR I=0 TO 5:FOR L=0 TO 7:READ CA$:CB$=CB$+CHR$(VAL("&H"+CA$)):NEXT L:SPRITE
$(I)=CB$:CB$="":NEXT I
230 OPEN"GRP:"AS#1
240 SOUND 7,&HA7:SOUND 6,10:PLAY"T120L16O4V10","T120L16O3V10"
250 LINE(73,41)-(181,154),15,BF:LINE(83,61)-(171,131),1,BF
260 LINE(1,61)-(73,126),15,BF:LINE(3,66)-(71,121),1,BF
270 LINE(181,61)-(253,126),15,BF:LINE(183,66)-(251,121),1,BF
280 FOR I=1 TO 2:PRESET(4+(I-1)*181,67):PRINT#1,"ﾀｲﾘｮｸ":PRESET(4+(I-1)*181,75):P
RINT#1,HP(I):NEXT
290 FOR I=1 TO 2:PRESET(4+(I-1)*181,83):PRINT#1,"ｺｳｹﾞｷﾘｮｸ":PRESET(4+(I-1)*181,91
):PRINT#1,ST(I):NEXT
300 FOR I=1 TO 2:PRESET(4+(I-1)*181,99):PRINT#1,"ﾎﾞｳｷﾞｮ":PRESET(4+(I-1)*181,107)
:PRINT#1,DF(I):NEXT
310 M$(1)="1Pﾉﾀｰﾝ":IF AA=1 THEN M$(2)="COMﾉﾀｰﾝ" ELSE M$(2)="2Pﾉﾀｰﾝ"
320 X=84:Y=62
330 IF HP(1)<HP(2) THEN Q=1:R=2 ELSE Q=2:R=1
340 IF Q=1 THEN COLOR=(3,7,0,0) ELSE COLOR=(3,0,7,0)
350 PUT SPRITE 0,(85,104),8,0:PUT SPRITE 1,(150,104),2,3
360 'FOR I=0 TO 500:NEXT
370 DA=INT(ST(Q)*(RND(1)*20)-DF(R)*RND(1)*2)
380 IF Q=1 THEN PUT SPRITE 0,(85,104),8,1 ELSE PUT SPRITE 1,(150,104),2,4
390 IF DA=<0 THEN DA=0
400 IF DA=>1000 THEN 410 ELSE 430
410 LINE(101,106)-(150,114),8,BF:LINE(101,108)-(150,112),10,BF:FOR I=1 TO 5:SET
ADJUST(XA(I),YA(I)):NEXT I
420 CIRCLE(93+(R-1)*65,110),8,10:PAINT(93+(R-1)*65,110),10
430 PLAY"L16C","L16C"
440 IF R=1 THEN PUT SPRITE 0,(85,104),8,2 ELSE PUT SPRITE 1,(150,104),2,5
450 PRESET(X,Y):PRINT#1,M$(Q):PRESET(X,Y+8):PRINT#1,DA:PRESET(X,Y+16):PRINT#1,"ﾀ
ﾞﾒｰｼﾞ"
460 HP(R)=HP(R)-DA
470 PRESET(4+(R-1)*181,75):PRINT#1,HP(R):Q=3-Q:R=3-R
480 LINE(X-1,Y-1)-(X+83,Y+60),1,BF
490 IF HP(1)<=0 OR HP(2)<=0 THEN 500 ELSE PUT SPRITE 0,(85,104),8,0:PUT SPRITE 1
,(150,104),2,3:GOTO 340
500 PRESET(X,Y):PRINT#1,"┬┌┐┬┬┌ ┐"
510 COLOR 7:PRESET(X,Y+8):PRINT#1,"||||||  |"
520 COLOR 15:PRESET(X,Y+16):PRINT#1,"└┘└┘┴┴ ┴"
530 LINE(X+48,Y+8)-(X+55,Y+15),7
540 PRESET(X,Y+24):IF HP(1)=<0 THEN 550 ELSE M$="1PLAYER":GOTO 560
550 IF AA=1 THEN M$="COMPUTER" ELSE M$="2PLAYER"
560 PRINT#1,M$
570 IF INKEY$=CHR$(&HD) THEN CLOSE:COLOR 15,1,1:GOTO 10 ELSE 570
580 DATA 4,8,8,-7,8,8,-7,8,-7,-7,0,0
590 DATA 1C,1C,09,3E,28,14,12,22
600 DATA 38,38,13,3F,38,10,28,C8
610 DATA 00,10,00,20,00,DC,FF,00
620 DATA 38,38,90,7C,14,28,48,44
630 DATA 1C,1C,C8,FC,1C,08,14,13
640 DATA 00,08,00,04,00,3B,FF,00
```

★最近のゲームソフトやツールのソフトは高い。僕はなかなか買えないので，今はベーマガを買ってプログラムを打ちこんでいます。(栃木県鹿沼市・渡辺　匡18才)……【影：こういうハガキがくるとうれしいね。編君にはもっとがんばってもらわなきゃならないな。キラリ☆。】

MSX2/2＋/turboR用



重力ありのパズルゲーム

PRISON（プリズン）

岸本　英昭

ストーリー

地球から遠く離れた『ターマ』。その最大の都市ニセロ（人口28人）には，アガフというターマ人が住んでいた。

ある日アガフは無実の罪で地下30階の刑務所に入れられ，死刑を言いわたされた。

魔法使いであるアガフは，昔に発明した『反転薬』を魔法でとりよせた。アガフは死刑になる前に反転薬を使い，無事刑務所から脱出できるだろうか…。

ルール／操作方法

アガフを以下のルールに従って操作して，トビラから脱出してください。

・ジョイスティックの左右でアガフを動かします。重力が働いていますので下に何もなければ落下します。このとき，左右の移動はできません。

・アガフは「反転薬」を持っています。ジョイスティックのⒶボタンで画面右上の矢印の方向に薬を投げます。すると，薬の力によって自分の場所と薬がぶつかった場所が入れ替わってしまいます(第1図)。しかし，黄色のブロックには魔法がかかっているので効果はありません。また，トビラとも反転することができます。

・落下中，反転直後の反転も可能です。後半は，このテクニックが大変重要になってきます（第2図)。

・反転薬を投げる方向はジョイスティックの上下で時計回り，反時計回りに変えることができます。

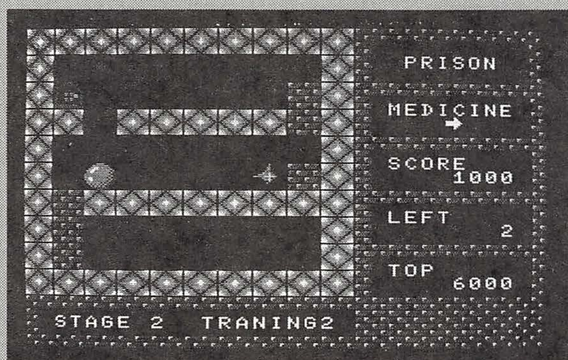
・トビラには左右からしか入れません。トビラの上には乗ってしまいます。

・Ⓑボタンでギブアップで LEFT がなくなるとゲーム・オーバーです。

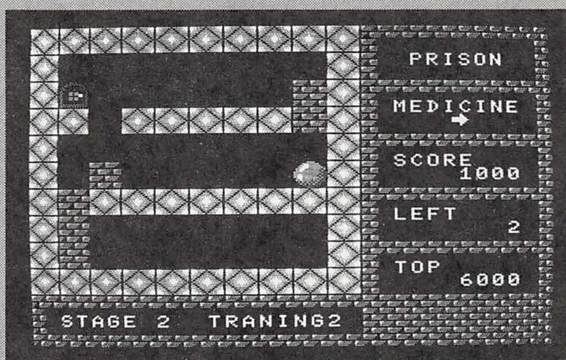
・キーボードでもプレイできます。Ⓐボタンがスペース・キー，Ⓑボタンがリターン・キーに対応しています。タイトルで選択します。

具体的な入力方法

まずリスト1，2を入力して SAVE します。リスト1のファイル名を“PRISON-S. BAS”，リスト2のファイル名を“PRISON-M. BAS”としておいてくだ



◀《写真1》画面のまん中に星があるよね。それが反転薬だ



▶《写真2》こうやってブロックと自分をいれかえながら出口までいこう



◀《写真3》ハマリの状態になったらいさぎよくギブアップしよう



▶《写真4》アガフがトビラからでることができればクリアです

★惑星は，くせー。木星も，くせー。(福島県石川郡・鈴木太一郎17才)……【影：惑星は，くせー，だってよ。ウッヒャッヒャッヒャッ，木星も，くせー，だってよ，ヒャハハハハハハハハ。こりゃおもしれー。くるしい，腹いたい。――な，わけねーだろ，オイ。】

《リスト1》PRISONのセットアップ・プログラム・リスト

```
10 '●●●●● INITIALIZE ●●●
20 CLS:MAXFILES=2:_MEMINI:DEFINT A-Z:COLOR 15,0,0
30 SCREEN 5,2,0:VDP(9)=VDP(9) OR &H20:OPEN"GRP:" FOR OUTPUT AS #1
40 PRESET(42,96):PRINT #1,"Please wait a minute."
50 '●●●●● CHARACTER ●●●●●
60 SETPAGE 0,1:CLS
70 FOR I=0 TO 15:READ A$:FOR J=0 TO 3:FOR K=0 TO 15
80 PSET(J*16+K+16,I),VAL("&H"+MID$(A$,J*17+K+1,1)):NEXT:NEXT:NEXT
90 '●●●●● SCREEN ●●●●●
100 SETPAGE 0,3:CLS
110 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 15:COPY (16,0)-(31,15),1 TO (J*16,I*16):NEXT:NEXT
120 FOR I=0 TO  9:FOR J=0 TO  9:COPY (32,0)-(47,15),1 TO (J*16,I*16):NEXT:NEXT
130 LINE(16,16)-STEP(127,127),0,BF
140 LINE (8,168)-(159,183),0,BF:PRESET(16,172):PRINT#1,"STAGE"
150 FOR I=0 TO 4:READ X,Y,Z,A$
160 LINE (168,X)-(247,Y),0,BF:PRESET(176,Z):PRINT#1,A$:NEXT
170 '●●●●● STAGE DATA READ ●●●●●
180 FOR N=1 TO 30
190   OPEN"MEM:PRIS-"+HEX$(N)+".DAT" FOR OUTPUT AS #2
200   READ A$,B$,X,Y:PRINT #2,A$
210   FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 3:FOR K=2 TO 0 STEP -2
220     A=(VAL("&H"+MID$(B$,I*4+J+1,1))¥(2^K)) AND 3:PRINT #2,A
230   NEXT:NEXT:NEXT:PRINT #2,X,Y:CLOSE #2
240 NEXT
250 '
260 LOAD"PRISON-M.BAS",R
270 '●●●●● DATA ●●●●●
280 DATA "CC444440CC444440 3378899A99887330 0000022222000000 0003000000003000"
290 DATA "C44444D0C44444D0 377889A9A9887730 0002222222220000 0033300000003300"
300 DATA "44444DD044444DD0 77889A999A988770 002220A20A222000 0333330033333330"
310 DATA "0000000000000000 8888A99899A88880 0220AAA20AAA2200 3333333033333333"
320 DATA "4440CC444440CC44 889A9888889A9880 0220AAA20AAA2200 0033300033333330"
330 DATA "44D0C44444D0C444 99A988878889A990 220AAAA20AAAA220 0033300000003300"
340 DATA "4DD044444DD04444 9A99887378899A90 220AAEE2EEAAA220 0033300000003000"
350 DATA "0000000000000000 A9988733378899A0 220AAEE2EE77A220 0033300000000000"
360 DATA "CC444440CC444440 9A99887378899A90 220AAAA20077A220 0033300000030000"
370 DATA "C44444D0C44444D0 99A988878889A990 220AAEE2EEAAA220 0033300000330000"
380 DATA "44444DD044444DD0 889A9888889A9880 220AAEE2EE0AA220 0033300003333333"
390 DATA "0000000000000000 8888A99899A88880 220AAAA200AAA220 0033300033333333"
400 DATA "4440CC444440CC44 77889A999A988770 220AAAA20AAAA220 3333333003333333"
410 DATA "44D0C44444D0C444 377889A9A9887730 2222222222222220 0333330000330000"
420 DATA "4DD044444DD04444 3378899A99887330 2222222222222220 0033300000030000"
430 DATA "0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000 0003000000000000"
440 DATA 8,31,16," PRISON",40,63,44,"MEDICINE",72,95,76,"SCORE"
450 DATA 104,127,108,"LEFT",136,159,140,"TOP"
460 '●●●●● ROUND DATA ●●●●●
470 DATA "TRANING1",20006000001A0000000000D000A002,1,1
480 DATA "TRANING2",0000C0018AA9000140006AAA40000000,8,8
490 DATA "TRANING3",400769AA600068A068806A8010008000,3,3
500 DATA " PENCIL ",0000054015502EE02EE02EE02EE02DE0,4,1
510 DATA " KONAMI ",0700050014A050A052800A000A000000,8,8
520 DATA "  TEL.  ",0000FAAFF28F0000014006901AA41AA4,4,4
530 DATA " MUSIC  ",0040EA5A00540041A16905400500AAAA,6,7
540 DATA " SLIDE  ",C805001580560 15A056A15AA56AA5AAA,1,6
550 DATA "TECHNI.1",0E0EEE2EC2222022220222222222020,8,8
560 DATA "TECHNI.2",0563400065526000600060006AA20000,8,6
570 DATA "TEC.TEST",010304A240806A801000010088408A8A,8,7
580 DATA "   UP   ",ABA4A9A4A564A564955495545554AAAA,8,1
590 DATA "  DOWN  ",0540054086488548A028A028ABA80000,1,2
600 DATA " ZELDA  ",00010BE14AA140014015595559555955,3,5
610 DATA " SHAPE  ",E4280509000081816060000018280608,8,8
620 DATA "TIMING 1",2A2400232A2200032A2200232A220022,1,1
630 DATA "TIMING 2",D5A8A88000A8001804000018228 82288,6,2
640 DATA "SIMPLE 1",00000000030002000A00280000000000,2,1
650 DATA "SIMPLE 2",00000000000000010000000000030022,1,1
660 DATA " PRISON ",AA95B091809590918895AA9155555555,4,3
670 DATA " ┌ + ┘  ",C4048080526040400808262604048080,8,8
680 DATA " MOVE 1 ",40C861882084204820002 20A0000A2AA,8,1
690 DATA " MOVE 2 ",506D180800002986040228A9000128A0,8,8
700 DATA "SPECIAL1",E41B0000000080029286928680020000,4,8
710 DATA "SPECIAL2",C9410001A0A140402840140082820080,1,8
720 DATA "SPECIAL3".C0002558100400000000800240010820.1.8
```

さい。

ゲームをはじめるときは，**リスト1**をLOAD, RUNしてください。データを作成して自動的に**リスト2**を実行します(このとき，メモリ・ディスクの内容をすべて消します*ので注意してください)。

＊初心者のかたへ：メモリ・ディスクは本体のRAMをディスクのように使用するものです。フロッピーディスクに記録したデータは消えません。



《第1図》基本ルール

プログラムについて

以前，構造化プログラミングのバージョンを送ったのですが，リストが長すぎてボツになってしまったようです。

今回はできるだけ短く作ったつもりです。面クリアなど，凝りすぎて長くなったところもありますが，クリアしたのに何もなしではむなしいのでこのようにしました。

リストは，以前のものより見にくくなってしまいましたが我慢してください(見やすく作った前のプログラムをボツにした編さんを恨んでください←冗談！)。

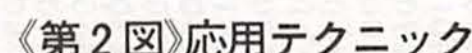
最後に

なんとこのゲームのアイデアはいまから5年も前に考えられたものです。しかし，現在でも見劣りしていないのはすごいことだと思います(自分のアイデアではないのでこんなことが言えたりする…)。

ストレス値ができるだけ低くなるように作ったつもりですので，投稿作品独特のイライラも少なくプレイできると思います。

とにかく一度入力してください。

★　★



《第2図》応用テクニック

《第1表》変数表(リスト2)

SD(x, y)……	仮想画面
PX, PY………	自分の座標
SC♯…………	スコア
HS♯…………	ハイスコア
ST……………	ステージ
LE……………	プレイヤーの残りの数
I, J …………	ループ用
MM…………	薬の方向
MH(m, n)……	m：MM, n：x/yの薬の飛ぶ方向
LP……………	移動ルーチンの落下カウンタ

★どうしてOFコーナーはくだらないシャレしか載らないのだろうか。不思議だ。(愛媛県松山市・梶川英敏21才)……【影：①くだらないシャレしか送ってこないため②影さんはくだらないシャレが好きだ③影さんは高度なシャレを理解できない。つぐ美：全部！】

```
730 DATA "SPECIAL4",C9600140800291469146800201400AA0,8,8
740 DATA "BRIGE 1 ",555B4AA000000200200010000000000000,1,8
750 DATA "BRIGE 2 ",050B0500040006222000000051A8490000,1,8
760 DATA "  END   ",AC818051A8864041A88?155020081550,8,8
```

《リスト2》PRISONのメイン・プログラム・リスト

```
10 '●●●●● INITIALIZE ●●●●●
20 CLEAR 1000:MAXFILES=2:DEFINT A-Z:DEFUSR=144:DIM SD(9,9),MH(3,1),EM$(9)
30 OPEN"GRP:" FOR OUTPUT AS #1
40 MH(0,0)=0 :MH(0,1)=-1:MH(1,0)=1 :MH(1,1)=0
50 MH(2,0)=0 :MH(2,1)=1 :MH(3,0)=-1:MH(3,1)=0
60 HS#=6000:SN=1
70 '●●●●● TITLE ●●●●●
80 SCREEN3:A=USR(0):GOSUB 1020:GOSUB 990
90 FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,0,0,0):NEXT
100 LINE(16,50)-(230,110),3,BF:LINE(16,50)-(230,110),4,B
110 FOR I=0 TO 1:COLOR I+1:PRESET(36-I*4,70-I*4):PRINT #1,"PRISON":NEXT
120 COLOR=(4,6,4,2):COLOR=(3,3,2,1):COLOR=(2,7,7,7)
130 SN=SN XOR 1:IF STRIG(SN)=0 THEN 130
140 A=USR(0):SC#=0:LE=3:ST=1
150 '●●●●● GAME START ●●●●●
160 SCREEN 5,2,0:COLOR 15,0,0:RESTORE
170 FOR I=0 TO 3:B$="":FOR J=0 TO 31:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT
180 SPRITE$(I)=B$:READ A:COLOR SPRITE$(I)=STRING$(16,A):NEXT
190 FOR I=0 TO 15:READ A,B,C:COLOR=(I,A,B,C):NEXT
200 COPY(0,0)-(255,215),3 TO (0,0)
210 GOSUB 250:GOSUB 350
220 IF ST<=30 AND LE=>0 THEN 210
230 IF LE<0 THEN GOSUB 800 ELSE GOSUB 910:GOSUB 840
240 GOTO 70
250 '●●●●● STAGE START ●●●●●
260 GOSUB 860:GOSUB 1020:COPY(0,16)-(7,23),1 TO (204,52)
270 OPEN"MEM:PRIS-"+HEX$(ST)+".DAT" FOR INPUT AS #2:INPUT #2,A$
280 PRESET(16,172):PRINT#1,USING "STAGE##";ST;:PRINT#1,"  ";A$
290 LINE(16,16)-STEP(127,127),0,BF
300 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 9:SD(J,I)=2:NEXT:NEXT
310 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8:INPUT #2,A:SD(J,I)=A
320 COPY(A*16,0)-STEP(15,15),1 TO (J*16,I*16),0:NEXT:NEXT
330 INPUT #2,PX,PY:X1=PX:Y1=PY:MM=0:PUTSPRITE 0,(PX*16,PY*16-1):CLOSE #2
340 GOSUB 490:GOSUB 990:GOSUB 1000:GOSUB 990:RETURN
350 '●●●●● PLAYER MOVE ●●●●●
360 S=STICK(SN):S1=STRIG(SN):S2=STRIG(SN+2) OR (INKEY$=CHR$(13))
370 IF SD(PX,PY+1)=0 THEN LP=(LP+1) MOD 5 ELSE LP=1
380 PX=PX-((S=7 AND(SD(PX-1,PY)=0 OR SD(PX-1,PY)=3))-(S=3 AND (SD(PX+1,PY)=0 OR
SD(PX+1,PY)=3)))*(SD(PX,PY+1)<>0)
390 PY=PY-(SD(PX,PY+1)=0 AND LP=0)
400 IF S=1 OR S=5 THEN GOSUB 480
410   IF PX=X1 THEN FOR J=Y1*16-1 TO PY*16-1 STEP SGN(PY-Y1)-(Y1=PY):PUTSPRITE 0
,(PX*16,J):NEXT
420   IF PY=Y1 THEN FOR I=X1*16 TO PX*16STEP SGN(PX-X1)-(X1=PX):PUTSPRITE 0,(I,P
Y*16-1):NEXT
430 IF S1 THEN GOSUB 510
440 X1=PX:Y1=PY
450 IF SD(PX,PY)<>3 AND S2=0 THEN 360
460 IF SD(PX,PY)=3 THEN 620 ELSE 740
470 RETURN
480 '●●●●● MEDICINE SUB ●●●●●
490 MM=(MM-(S=1)-(S=5)*3) MOD 4
500 COPY(64+(MM MOD 2)*8,(MM¥2)*8)-STEP(7,7),1 TO (204,52):RETURN
510 A=USR(0):SOUND 6,0:SOUND 7,152
520 PLAY"T103O6S4D8S1D8","T103O6S4D-8S1D-8","T103O6S4M2100C8S1M1000C8"
530 MX=PX:MY=PY
540 MX=MX+MH(MM,0):MY=MY+MH(MM,1):PUTSPRITE2,(MX*16,MY*16-1)
550 IF SD(MX,MY)=0 THEN 540
560 '=== CHANGE ===
570 IF SD(MX,MY)=2 THEN 610
580    SWAP SD(MX,MY),SD(PX,PY):SWAP PX,MX:SWAP PY,MY
590    COPY(SD(MX,MY)*16,0)-STEP(15,15),1 TO (MX*16,MY*16)
600    LINE(PX*16,PY*16)-STEP(15,15),0,BF:PUTSPRITE0,(PX*16,PY*16-1)
610 PUTSPRITE2,(0,217):LP=1:RETURN
620 '●●●●● CLEAR ●●●●●
630 A=USR(0):PLAY"O5V12L8C4EGC4FAG4ABO6C2R2","O4V11L8E4GO5CO4F4AO5CO4B4GFE2","V1
1L8O2CO3CO2CO3CO2FO3FO2FO3FO2GO3GO2GO3GC2"
640 GOSUB 1010:GOSUB 1020:W1=16:W2=56:W3=143:W4=95:GOSUB 1030
650 PRESET(24,64):PRINT #1,USING"STAGE ## CLEAR";ST
660 PRESET(36,80):PRINT #1,USING"BONUS #####";900+100*ST
670 LE=LE-(ST MOD 5=0):ST=ST+1:GOSUB 860
680 FOR I=700+100*ST TO 0 STEP -100:SC#=SC#+100:A=USR(0):PLAY"V13O6D32"
690 PRESET(84,80):PRINT #1,USING"#####";I
700 PRESET(192,84):PRINT#1,USING"######";SC#:NEXT
710 PLAY"E32":FOR I=0 TO 1500:NEXT
720 IF ST MOD 5=1 THEN PRESET(36,80):PRINT#1,"  EXTEND!  ":FOR I=0 TO 1500:NEXT
730 RETURN
740 '●●●●● GIVE UP ●●●●●
750 A=USR(0):GOSUB 1020:LE=LE-1:SOUND 7,184
760 W1=56:W2=64:W3=103:W4=87:GOSUB 1030
770 PRESET(64,72):PRINT #1,"MISS"
780 PLAY"T120L8V12O4AO5CDEFDFAE4G+BA2R4","T120L8O4L8V11AECEAFDFG+EG+B8O5C2","T12
0V11O2A2O3D2E2O2A2"
790 GOSUB 1010:RETURN
800 '●●●●● GAME OVER ●●●●●
810 W1=36:W2=64:W3=120:W4=87:GOSUB 1030
820 PRESET(44,72):PRINT #1,"GAME OVER"
830 PLAY"L8O4V12ABO5CDEFGABG+ABA2","V11L2O4EAL4BG+A2","V11O3L2AFE4.F+16G+16A"
840 IF HS#<SC# THEN HS#=SC#
850 GOSUB 1010:GOSUB 990:GOSUB 1000:RETURN
860 '●●●●● STATUS ●●●●●
870 PRESET(192,84) :PRINT#1,USING"######";SC#
880 PRESET(224,116):PRINT#1,USING"##";LE
890 PRESET(192,148):PRINT#1,USING"######";HS#
900 RETURN
910 '●●●●● ENDING ●●●●●
920 W1=16:W2=56:W3=143:W4=95:GOSUB 1030
930 PRESET(20,64):PRINT #1,"CONGRATULATION!"
940 PRESET(20,80):PRINT #1,"ALL STAGE CLEAR"
950 PLAY"V12L8O4G2R8GO5CEL4D.G.O4BO5C.E8E2O4B.O5E8E2","V12L8O5EGO6CO5GO6CECEO5DG
BGBO6DO5BO6DO5EAO6CO5AO6CECEO5DGBGBO6EO5BO6E","V12O3L1CO2BAG"
960 PLAY"O4L8A2R8AGFG2R8GFEL4D.F.AG.B.A8B8O5C1C1","O5CFAFAO6CO5AO6CO5EGBGBO6EO5B
O6EO5DFAFAO6CO5AO6CO5DGBGBGFDCFGFCFGCEGO6CE2","FEDGCC"
970 RETURN
980 '●●●●● SUB ●●●●●
990 IF STRIG(SN) OR STRIG(SN+2) OR INKEY$<>"" THEN 990 ELSE RETURN
1000 IF STRIG(SN)=0 THEN 1000 ELSE RETURN
1010 IF PLAY(0) THEN 1010 ELSE RETURN
1020 FOR I=0 TO 3:PUTSPRITE I,(0,217):NEXT:RETURN
1030 LINE(W1,W2)-(W3,W4),0,BF
1040 FOR I=0 TO 2:LINE(W1+I,W2+I)-(W3-I,W4-I),2-(I=1),B:NEXT
1050 RETURN
1060 '●●●●● SPRITE DATA ●●●●●
1070 DATA 03,0F,1F,3F,7F,7F,FF,FF,FF,FF,7F,7F,2A,15,00,00
1080 DATA C0,F0,F8,FC,FA,F4,F8,F4,E8,F4,E8,50,A0,40,00,00 ,1
1090 DATA 00,00,06,0E,18,10,00,00,30,30,10,00,15,0A,0F,03
1100 DATA 00,00,00,00,04,0A,07,0B,17,0B,16,AE,5C,B8,F0,C0 ,66
1110 DATA 01,01,03,03,07,0F,3F,FF,0F,07,01,02,00,00,00,00
1120 DATA 00,00,00,00,80,C0,E0,40,80,00,00,00,00,00,00,00 ,05
1130 DATA 00,00,00,00,00,01,01,07,31,09,06,01,03,01,01,00
1140 DATA 00,00,80,80,C0,60,1C,DE,B8,60,C0,80,80,00,00,00 ,70
1150 '●●●●● PALETTE DATA ●●●●●
1160 DATA 0,0,0,4,4,4,3,3,3,7,7,7,5,3,2,7,1,3,4,0,1,7,7,0
1170 DATA 6,5,0,6,3,0,2,1,1,4,3,1,6,5,4,3,2,1,5,4,3,7,7,7
```

★つぐ美さん，甘い囁きをお聞かせします。「さとう，まんじゅう，ぜんざい，しるこ」。いかがなもんでしょう!?（大阪府東大阪市・素直な大林二茶15才）……【つぐ美：こんなもんじゃまだまだあまいわね。影：今，「あまい」って言ったな。この勝負大林君の勝ち！】

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用



宝探しパズルゲームだ!

掘(ほ)るぞ!!

謎のパズル大好きおじさん

ストーリー

こんにちは。僕ジム。僕の家は古くて大きくて，僕の知らない部屋なんかがいっぱいあって，それでときどき探検するんだけど，この間屋根裏部屋で大発見しちゃった。なんだと思う?それはなんと宝の地図なんだ!それで，宝探しに行こうってジョンやマリアを誘ったのにみんな本気にしないんだよ。いいんだいいんだ僕1人で行っちゃうもん。宝見つけても誰にもわけてやらないから。僕1人大富豪になっちゃうぞ!!

ゲームの内容

土を掘ったり，岩を爆破したりして，宝を全部取って地上に上がってくればOK!というパズルゲームです。

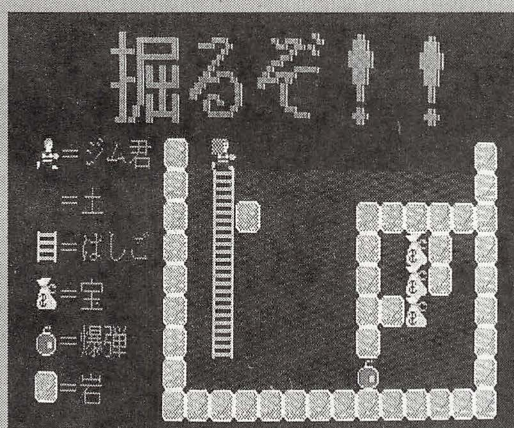
ルール

1.ジム君は，左右(4 6キー)と，下(2キー)へは土を掘ったりしながら進めますが，上(8キー)へははしごがないと上がれません。また，はしごにつかまっているとき以外下が空間だと落下します。岩，宝，爆弾も同様に落下します。

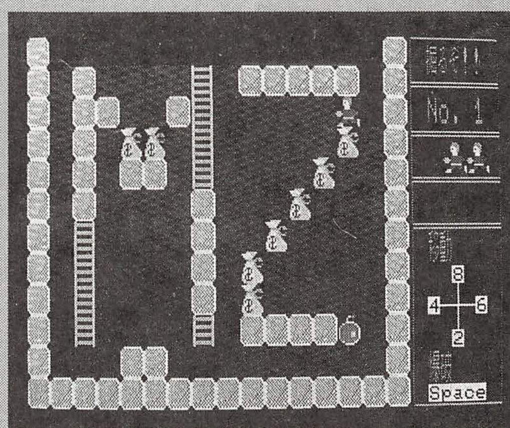
2.岩は掘れませんが，1個で前が空間なら押して移動できます。

3.宝と爆弾は，横からその場所に行けば取ったことになります。爆弾は一度に3個まで取れます。それ以上は岩と同じで押して移動できるようになります。ただし，使ったら使った分だけまた取れるようになります。

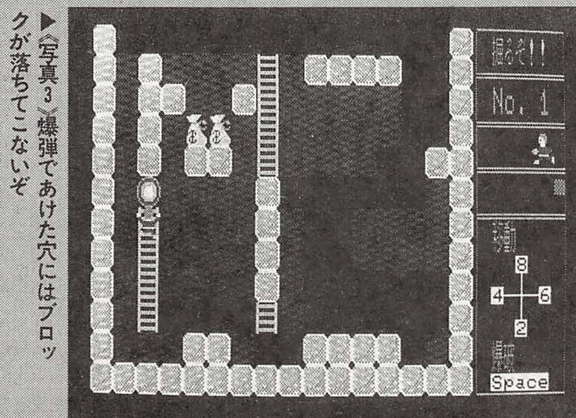
4.スペース・キーで爆弾を使います。爆破する方向は，ジム君が左右を向いているときは前，下を向いているときは下，はしごにつかまってるときは上で



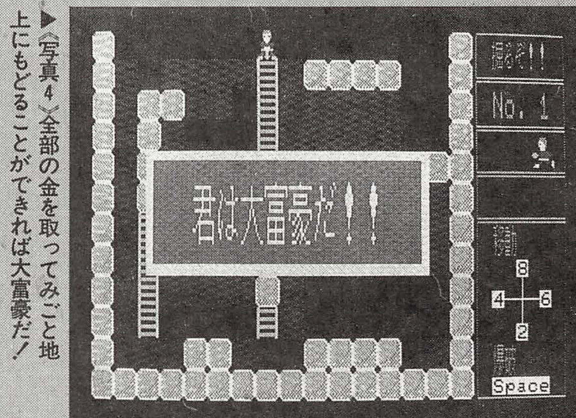
◀《写真1》これがタイトル画面です。やりかたをデモで見せてくれます。



◀《写真2》穴を掘っていって地下にある金を取って地上に上がってこよう



▶《写真3》爆弾であけた穴にはブロックが落ちてこないぞ



▶《写真4》全部の金を取ってみごと地上にもどることができれば大富豪だ!

★これまでにOFで影さんがまじめに質問に答えてくれたことが一度だけでもありますか。(大阪府豊能郡・橋本有人15才)……【影:「ありません」。一同:おおっ!!，影さんが質問に真面目に答えてる。ガヤガヤガヤガヤワサワサワサワサ…あ，雨が…。】

す。ただし，その場所に爆弾，宝，一番外側の岩があったときは使えません。また，爆破によってできた空間へは何も落ちてきません。浮いてしまった岩などは，すぐ下をジム君が通るか，岩などをすぐ下まで押して行ったとき落下します。最初から浮いている岩なども同様です。

遊びかた

RUNするとデモ画面になります。デモでは簡単な例題を繰り返し解いて見せてくれるので，解きかたのヒントにしてください。何かキーを押してゲーム・スタートです。

もしはまったと思ったら，Gキーを押してギブアップしてください。一つの面で3回ギブアップすると，ゲーム・オーバーとなります。その面が解けなくても，Nキーでつぎの面へ進むことができます。

コンストラクション

①デモのとき，小文字のeを押します。
②No.と画面にでるので面番号(1～10)をインプットします。
③インプットした面が表示され，画面の左上に4文字分のカーソルがでます。
④カーソル移動キー（↑↓←→）でカーソルを動かし，そこへ1～5キーでキャラを置きます。
⑤面ができあがったらCRキーを押します。画面にデータ文が2行表示されるのでカーソルをそこへ持っていってCRキーを2回押します。
⑥再びRUNすると今作った面で遊べます。

CHECKER FLAG

Dr.D：謎のパズルおじさん，毎度ゆかいなパズルの投稿，感謝しておりますぞ。同じ実年世代として(影：Dr.は老年じゃないの？）私からの注文ですが，次回はロードランナーのようなアクション・パズルに挑戦されてはいかがですかな。



by 坂上 武人

評…ピーンとな(影)

掘るぞ!!のプログラム・リスト

```
10 '*************************************************************
20 '             掘るぞ！！                  4/21/91    T.Kodama
30 '*************************************************************
40 init "crt:40,25,0,0":init "crt2:640,200,16":def int A-Z:kmode 1:klist 0
50 console 0,25:priority &HFFFE:gosub 1160:cgen 1:T$="掘るぞ！！"
60 gosub 1010:MEN=val(QQ$)+1:XB=33:YB=10:YMIN=0
70 '=====( ゲーム画面 )=============================================
80 key 0,"":N=3:if MEN>10 then MEN=1
90 gosub 930:C$="No."+right$(str$(MEN),2):NB=0:GSW=0
100 line (516,0)-(639,24),11,B:symbol (538,4),T$,1,1,12
110 line (516,26)-(639,50),11,B:symbol (538,32),C$,2,2,12
120 line (516,52)-(639,74),11,B:locate 33+(3-N)*2,7:print string$(N,CH$(7));
130 line (516,76)-(639,98),11,B:line (516,100)-(639,191),11,B
140 symbol (538,102),"移動",1,1,12:line (577,128)-(578,153),15,B
150 line (552,140)-(602,140),15:restore 170:for I=1 to 4:read X,Y,C$
160 line (X,Y)-(X+16,Y+8),15,BF:symbol (X+1,Y+1),C$,2,1,0:next
170 data 569,120,8,569,153,2,536,136,4,602,136,6
180 symbol (538,164),"爆破",1,1,12:line (536,181)-(616,189),15,BF
190 symbol (537,182),"Space",2,1,0
200 '=====( メインループ )===========================================
210 K$=inkey$:if K$="" then 210
220 if K$="G" or K$="g" then gosub 720:N=N-1:if N=0 then 60 else goto 90
230 if K$="N" then MEN=MEN+1:goto 80 else gosub 260
240 if GSW=1 and YJ=YMIN then gosub 780:MEN=MEN+1:goto 80 else goto 210
250 '=====( インプットキーチェック )===================================
260 if K$=" " or K$="*" then 510
270 DX=((K$="4")-(K$="6"))*2:DY=((K$="8")-(K$="2"))*2:XX=XJ+DX:YY=YJ+DY
280 if YY<0 then return else A$=scrn$(XX,YY):if A$="j" then return
290 if DX<>0 then 310 else if DY<>0 then 590 else return
300 '=====( 左右へ移動 )============================================
310 if A$="B" then UU=U:U=8:goto 340
320 if A$="D" then 380 else if A$="H" then 400 else if A$="L" then 450
330 UU=U:if DX>0 then U=6 else U=7
340 if UU=8 then UU=2 else UU=0
350 locate XX,YY:print CH$(U);:locate XJ,YJ:print CH$(UU);:XI=XJ:YI=YJ-2
360 XJ=XX:YJ=YY:gosub 640:gosub 680:XI=XX:YI=YY-2:gosub 680:return
370 '=====( 宝を取る )==============================================
380 play "o7c16d16":NM=NM-1:if NM=0 then GSW=1:goto 330 else goto 330
390 '=====( 爆弾を取る )============================================
400 if NB=3 then 450 else play "o6e16b16":NB=NB+1:gosub 420:goto 330
410 '=====( 爆弾表示 )==============================================
420 locate XB,YB:print string$(3,CH$(0));:if NB=0 then return
430 locate XB,YB:print string$(NB,CH$(4));:return
440 '=====( 岩を押す )==============================================
450 XA=XX+DX:if scrn$(XA,YJ)<>" " then 480
460 I=instr("HL",scrn$(XX,YJ))+3
470 locate XA,YJ:print CH$(I);:XI=XA:YI=YJ:gosub 680:goto 330
480 if U=8 then return else if DX>0 then U=6 else U=7
490 locate XJ,YJ:print CH$(U);:return
500 '=====( 爆弾を使う )============================================
510 if NB=0 then return
520 if U=6 then DX=2:DY=0 else if U=7 then DX=-2:DY=0
530 if U=8 then DX=0:DY=-2 else if U=9 then DX=0:DY=2
540 XX=XJ+DX:YY=YJ+DY:A$=scrn$(XX,YY):if instr("HDj",A$)>0 then return
550 play "o5c16a16":locate XX,YY:print CH$(10);:NB=NB-1:gosub 420
560 play "o5a16c16":locate XX,YY:print CH$(0);:XI=XJ:YI=YJ-2
570 gosub 640:gosub 680:return
580 '=====( 上下移動 )==============================================
590 if A$="B" then UU=U:U=8:goto 340
600 if DY=-2 then if A$=" " and U=8 then UU=U:U=9:goto 340 else return
610 if A$="A" or A$=" " then UU=U:U=9:goto 340
620 U=9:locate XJ,YJ:print CH$(U);:return
630 '=====( ジム君落下 )============================================
640 if U=8 then return
650 YK=YJ+2:while scrn$(XJ,YK)=" ":locate XJ,YK:print CH$(U);
660 locate XJ,YJ:print CH$(0);:YJ=YK:YK=YK+2:wend:return
670 '=====( 岩など落下 )============================================
680 if YI<0 then return
690 A$=scrn$(XI,YI):K=instr("DHL",A$)+2:if K<3 then return
```


★どうやったら金をムダ使いしなくてすむか教えてください。（東京都府中市・**ヘルダイバー15才**）……【**編**：では，その道30年の影さんに「ムダ使いをしなくてすむ方法」をお聞きいたしましょう。影：ウオッホン。あり金をすべて使いきればもうムダ使いできないゾ。】

```
700 YK=YI:YM=YK+2:while scrn$(XI,YM)=" ":locate XI,YM:print CH$(K);
710 locate XI,YK:print CH$(0);:YK=YM:YM=YM+2:wend:YI=YI-2:goto 680
720 '====( ギブアップ )=============================================
730 sound 7,&HFC:sound 8,&H10:sound 11,&HF0:sound 12,&H4:sound 1,0
740 K=1:for I=0 to 150 step 5:crev K:locate XJ,YJ:print CH$(U);:sound 13,&H29
750 for J=0 to 100 step 5:sound 0,255-J-I:next:if K=1 then K=0 else K=1
760 next:pause 5:crev 0:GSW=-1:return
770 '====( 面クリア )===============================================
780 pause 5:line (76,64)-(452,127),15,BF:line (86,69)-(442,121),9,BF
790 symbol (140,80),"君は大富豪だ！！",2,2,15
800 play init:restore 820:for I=1 to 6:read M1$,M2$,M3$,M4$,M5$,M6$
810 play M1$,M2$,M3$,M4$,M5$,M6$:next:play wait:play init:return
820 data @2t80q4o6g4&g8{ggg}8g4&g8{efg-}8,@2t80q4o6e4&e8{eee}8e4&e8{cde-}8
830 data @2t80q4o6c4&c8{ccc}8c4&c8{<ab-b>}8,v10t80q4o4e4&e8{eee}8e4&e8{cde-}8
840 data v10t80q4o4c4&c8{ccc}8c4&c8{<ab-b>}8,t80q7o3c2c4&r8
850 data q5g8{ggr}8q3{gga}4,q5e8{eer}8q3{eef+}4,q5c8{ccr}8q3{ccd}4
860 data q5e8{eer}8q3{eef+}4,q5c8{ccr}8q3{ccd}4,c2,q5b-8{b-b-r}8q3{b-gb-}4
870 data q5g8{ggr}8q3{ge-g}4,q5e-8{e-e-r}8q3{e-ce-}4,q5g8{ggr}8q3{ge-g}4
880 data q5e-8{e-e-r}8q3{e-ce-}4,e-2,>q4c8{ccc}8c8{ccc}8,q4a8{aaa}8a8{aaa}8
890 data q4f8{fff}8f8{fff}8,q7a4a4,q7f4f4,f4f4,c8{ccc}8c8{<b>cd-}8
900 data a-8{a-a-a-}8a-8{gab-}8,e-8{e-e-e-}8e-8{efg-}8,a-4q4a-8{gab-}8
910 data e-q4e-8{efg-}8,a-4q4a-8<{gab-}8,q8d1,q8b1,q8g1,q8g1,q8d1,q8g1
920 '====( 面を書く )================================================
930 cls 3:for Y=0 to 11:locate 0,Y*2:print string$(16,CH$(11));:next
940 locate 2,0:print CH$(6)+string$(13,CH$(0));:XJ=2:YJ=0:U=6
950 on MEN restore 1600,1620,1640,1660,1680,1700,1720,1740,1760,1780
960 NM=0:for J=1 to 10:read C$:Y=J*2:X=2:for I=1 to 7
970 KK=asc(mid$(C$,I,1))-65:if KK>25 then KK=KK-7
980 K=KK¥6:gosub 990:K=KK mod 6:gosub 990:next:next:return
990 locate X,Y:print CH$(K);:X=X+2:if K=3 then NM=NM+1:return else return
1000 '=====( デモ )==================================================
1010 cls 3:symbol (106,0),T$,6,3,11:symbol (102,0),T$,6,3,12
1020 restore 1120:for Y=0 to 5:read A,A$:locate 0,Y*3+7:print CH$(A);
1030 symbol (32,Y*24+56),"= "+A$,2,1,12:next:XB=31:YB=7:YMIN=7:NM=3
1040 for Y=0 to 8:locate 11,Y*2+7:print string$(14,CH$(11));:next:NB=0
1050 gosub 420:locate 13,7:print CH$(6)+string$(11,CH$(0));:restore 1130
1060 for Y=0 to 6:read A$:for I=1 to 12:locate (I-1)*2+13,Y*2+9
1070 print CH$(val(mid$(A$,I,1)));:next:next:U=6:XJ=13:YJ=7
1080 read Q$:for Q=1 to len(Q$) step 2:K$=mid$(Q$,Q,1):RR=val(mid$(Q$,Q+1,1))
1090 for R=1 to RR:gosub 260:QQ$=inkey$:if QQ$<>"" then 1110
1100 pause 3:next:next:pause 5:goto 1040
1110 if QQ$="e" then 1810 else return
1120 data 6,ジム君,1,土,2,はしご,3,宝,4,爆弾,5,岩
1130 data 121111111111,125111155555,121111151351,121111151350,121111155311
1140 data 121111151111,111111141111,61276647618365*16346214282614169214122488 7
1150 '=====( キャラ設定 )============================================
1160 restore 1200:dim CH$(11)
1170 for I=1 to 37:read C$,D$:def chr$(val("&H"+C$))=hexchr$(D$):next
1180 for I=0 to 11:read C$,D$:CH$(I)=C$+"⇦⇦"+D$+"⇧":next:return
1190 '=====( PCGデータ )=============================================
1200 data 0020,00000000000000000000000000000000000000000
1210 data 0041,0000000000000000AA55AA55AA55AA5500000000000000
1220 data 0042,000000000000000607F7F60607F7F60607F7F60
1230 data 0043,0000000000000006FEFE0606FEFE0606FEFE0606FEFE06
1240 data 0044,0F7F3F1F0F0F1F1F007E3F1C0F04060F0F7F3F1F000F1F1F
1250 data 0045,E0C0803CEEC0E2FC0000003CEE40623CE0C08000008080C0
1260 data 0046,312A3A716B6A713F1F1F1F1F3F3F1E00312A3A716B6A713F
1270 data 0047,E0F0F8FCFEFEFEFC008080C080000000E0F0F8FCFEFEFEFC
1280 data 0048,00010202071F3F7F000102020718204000010202071820 40
1290 data 0049,00800000E0F8FCFE70F87000E0180402 00A00000E0180402
1300 data 004A,7F7F7F7F7F3F1F0740404040404020180740404040402018 07
1310 data 004B,FEFEFEFEFEFECF8E0020222020202 0418E0027272720204 18E0
1320 data 004C,3F55AAD5AAD5AAD53F55AAD5AAD5AAD53F7FFFFFFFFFFFFFFF
1330 data 004D,FC56AF57AF57AF5FFC56AB55AB55AB55FCFEFBFDFBFDFBF5
1340 data 004E,AAD5AAD7BFFF7F3FAAD5AAD5AAD56A3FFFFFFFFFDEAD56A3F
1350 data 004F,BF7FFFFFFFFFFEFCAB55AB55AB55AAFCEBD5AB55AB55AAFC
1360 data 0050,000000001010101000000000101010 11F0307070707030300
1370 data 0051,0000E0E0E0C0C0000000E0A0E0C0C0E0C0E0E0A0E0C0C000
1380 data 0052,0C0C000FC0C0C0807F7F1F003F3C00000C0F000FC0C0C080
1390 data 0053,606000E000001C1EEEFFEE00E0F060006EFF0EE000001C1E
1400 data 0054,000007070703030000000705070303070307070507030300
1410 data 0055,0000000808080800000000080808080F8C0E0E0E0E0C0C000
1420 data 0056,000000070000387877FF7700070F060070F8700700003878
1430 data 0057,000000F003030301FEFEF800FC3C0000000000F003030301
1440 data 0058,000000C0C000030060787 8E0E0FC7F7F637F7FE7E71F0F40
1450 data 0059,00000003030 0C000061E1E07073FFEFEC6FEFEE7E7F8F002
1460 data 005A,00000F00307800007F7F706F4F077F6060707F60707F7F60
1470 data 0061,0000F00000001C1EFEFE0EF6F6FEE200060EFE0606C6FE1E
1480 data 0062,000003030303010000000301030301 1F0307070507030100
1490 data 0063,0000C0C0C0C080000000C080C0C080F8C0E0E0A0E0C08000
1500 data 0064,00030F0000003878 1F0F030F0F1D030100030F0101013B79
1510 data 0065,00C0F00000001C1EF8F0C0F0F0B8C08000C0F0808080DC9E
1520 data 0066,071820404038787071F3F7F7FFFFFFF000000070F1F1F1F
1530 data 0067,E018040202C1E1E1E0F8FCFEFEFFFFFFF000000E0F0F8F8F8
1540 data 0068,8787834040201807FFFFFFF7F7F3F1F071F1F1F0F07000000
1550 data 0069,E1E1C102020418E0FFFFFFFEFEFCF8E0F8F8F8F0E0000000
1560 data 006A,3F55AAD5AAD5AAD53F55AAD5AAD5AAD53F7FFFFFFFFFFFFF
1570 data " "," ",AA,AA,BC,BC,DE,FG,HI,JK,LM,NO,PQ,RS,TU,VW,XY,Za
1580 data bc,de,fg,hi,jM,NO
1590 '=====( 面データ [ Aから Zと aから j ] )==========================
1600 data LHHNkkg,LgLNHHT,LJTNHHT,LLgNHJH,LHHgHTH
1610 data IHHgJHH,IHHgTHH,IHHgTHH,IHHNkkZ,HLgHHHH
1620 data HHNHHHH,THRHiVV,SHNHHHI,fkNHkkh,kkNHHHH
1630 data dZHIHHH,HHHIgHN,JVViGHN,LkkJgHN,HHHigKH
1640 data NHHHHHH,NHHHHHH,HHHHHHI,LkkkgHI,KdcVTHI
1650 data LkkkhHH,LHHHhgN,KdBHhgP,kkBHhfN,VWELgGD
1660 data kkhkkkk,VVUiVjU,HHIgHkh,HHIgHHI,NHIhVVT
1670 data RkhhVVU,NHkgHHI,NHHgHHI,NHHgHHI,QHHgVVU
1680 data NHHHHLH,NHHHHHH,HNHHHIH,kkkkHHI,HNNLkXh
1690 data NHHLiTh,PVTHkgI,NHHHgII,NHHGgHI,KVTGgHI
1700 data RHHHHLg,RIHHHNg,HHAAHHH,HLMFHHH,PXRFKdb
1710 data PXRFJVU,PXRFLkh,NLRkJVU,NLNHLkh,NHLkJVU
1720 data HHHNHHH,HHHQdHH,ekHQdHH,LkAHHAL,RkFkkfk
1730 data NLkgHkh,QHLgHHI,PVXgVVU,PVXgVVU,NHLgHdb
1740 data RHHHHHH,RHHHHHH,RKcVVVT,RKLLLLg,LHHHHHH
1750 data ABHHHNI,fgHHHHI,fiVLVVU,fiVRHHI,fiVRHHI
1760 data kkkkkkh,HHHgHIh,VVAgHIh,HHIhHIh,HHIhHHH
1770 data RNHHHHH,RJVVVVW,RJVVVVW,LRHHHHH,XJVVVVV
1780 data LkLHHHI,HHHLBVT,QHHHBHH,HHHHHHH,HHHHHHI
1790 data HHhcVVU,HHhLkkk,KVhLPVV,KVhLNHI,HHHHHHH
1800 '=====( コンストラクション )=========================================
1810 cls 3:cgen 0:restore 1600:read A$:L=dtl
1820 input "No.",MEN$:MEN=val(MEN$):if MEN<1 or MEN>10 goto 1820
1830 cgen 1:gosub 930:X=2:Y=2:L$=" ABDHL"
1840 K$=scrn$(X,Y):K=instr(L$,K$)-1
1850 crev 1:locate X,Y:print CH$(K);:crev 0
1860 K$=inkey$:if K$="" then 1860 else if K$=chr$(13) then 1940
1870 DX=((K$="⇨")-(K$="⇦"))*2:DY=((K$="⇧")-(K$="⇩"))*2:XX=X+DX:YY=Y+DY
1880 if DX=0 and DY=0 then if K$<"0" or K$>"5" then 1860 else goto 1920
1890 if XX<2 then XX=28 else if XX>28 then XX=2
1900 if YY<2 then YY=20 else if YY>20 then YY=2
1910 locate X,Y:print CH$(K);:X=XX:Y=YY:goto 1840
1920 K=val(K$):goto 1850
1930 A=instr(L$,scrn$(X,Y))-1:return
1940 K$="":Y=2:for I=1 to 10:X=2:for J=1 to 7:gosub 1930:K=A*6:X=X+2
1950 gosub 1930:K=K+A:if K>25 then K=K+7
1960 K=K+65:K$=K$+chr$(K):X=X+2:next:Y=Y+2:next:cls 3
1970 init "crt:80,25,1,1":A=L+(MEN-1)*20:print A;"data ";:K=1:for I=1 to 5
1980 print mid$(K$,K,7);",";:K=K+7:next:print "⇦ ":A=A+10:print A;"data ";
1990 for I=1 to 5:print mid$(K$,K,7);",";:K=K+7:next:print "⇦ "
```

★突然ですが，ここでクイズです。さて，影さんに壊されたパソコンはその後どうなるでしょう。答え『ズバリ「影」も形もなくなる！』(栃木県安蘇郡・ケンには勝てたのに16才)……【影：これだけおもしろいハガキだとソク,採用です。みんなも見習ってOFを書こう！】

PC-6001/mkII/SR/6601/SR(モード1・ページ2)用



石を拾い集めるパズルゲーム

移植版

PICK UP STONES

(ピック アップ ストーンズ)

北見　英一

はじめに

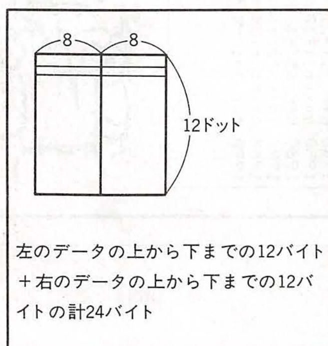
1988年11月号のMZのものを，グラフィックを強化して移植しました。

遊びかた

画面のマップの中にある人（のようなもの）があなたです。カーソル・キーで4方向に自分を移動させます。それで石を拾っていってください。

ただし，一度動くと石を拾うまで止まることも，方向を変えることもできません。

こうして，すべての石を拾えば，面クリア。面は全部で30面あります。もし，ハマったならば，マップの外にぶつかってください。ゲーム・オーバーです。そして，コンティニューか，はじめからかを選んで，スペース・キーを押します。



・**リスト-2**のサブ・ルーチンPRINTの使いかた

SCREEN 3,2,2：POKE &HFDAC,32

としてすると，

今までLOCATEのX座標が0～15だったのが0～31までになります（正確に言えば，16～は1ドット下に表示される）。

そうしたら

Color 2：Locate 16,0：? "PC-6001",

Color 4：Locate 0,0　：? "PC-6001"

と入力してみてください。これと同じ働きをするのが**リスト-2**のPRINTです。

C=4：A$="PC-6001"：GOSUB 660でOKです。

《第1図》CPR ver 1.00のデータ構造

《リスト1》PICK UP STONESの各種データセット・プログラム・リスト

```
10 REM --- CPR SET ---
20 OUT &H93,2:CLEAR 50,&HDCFF
30 FOR I=&HDE00 TO &HDE1F:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE I,A:M=M+A
40 NEXT:IF M<>2828 THEN PRINT "Error in CHR PUT":OUT &H93,3:END
50 REM --- CHR DATA SET ---
60 FOR I=&HDD00 TO &HDD1F:POKE I,0:NEXT:M=0:J=&HDD20
70 FOR K=1 TO 2:READ A$:L=1
80 FOR I=J TO J+23:A=VAL("&H"+MID$(A$,L,2)):POKE I,A:M=M+A
90 L=L+2:NEXT:J=J+32:NEXT
100 IF M<>5982 THEN PRINT "Error in CHR DATA":OUT &H93,3:END
110 REM --- MAP DATA SET ---
120 M=0:J=&HDA00
130 FOR K=1 TO 30:READ A$:L=1
140 FOR I=J TO J+9:A=VAL("&H"+MID$(A$,L,2)):POKE I,A:M=M+A
150 L=L+2:NEXT:J=J+9:NEXT
160 IF M<>19638 THEN PRINT "Error in MAP DATA":OUT &H93,3:END
170 REM --- USER FUNC SET ---
180 POKE &HFAEB,&H00
190 POKE &HFAEC,&HDE
200 REM --- SCREEN SET ---
210 SCREEN 3,2,2:POKE &HFDAC,32
220 SCREEN 1,1,1:CLS:OUT &H93,3
230 REM --- AUTO STRAT SUB ---
240 A$="CLOAD"+CHR$(13)+"RUN"+CHR$(13)
250 FOR I=1 TO LEN(A$):POKE &HFBFF+I,ASC(MID$(A$,I,1)):NEXT
260 POKE &HFB8D,&H00
270 POKE &HFB8E,&HFC
280 POKE &HFA32,LEN(A$):END
290 REM --<< CHR PUT >>>-------
300 DATA CD,41,07,EB,11,00,DD,E5,CD,0D,DE,E1,2C,06,0C,1A
310 DATA 77,D5,11,20,00,19,D1,13,10,F5,C9,00,00,00,00,00
320 REM --<< CHR DATA >>>------
330 DATA 0AAAAAA6151919056A6A2A54A0A8AAAA5A969450A9A9A815
340 DATA 030F0D3537DDDDDF5D7350FC070DCDC57D7777FD75CDCF0
350 REM --<< MAP DATA >>>------
360 DATA 180808080808080837
370 DATA 3C2020100804043C60
380 DATA 7C1010101010101047
390 DATA E060203C233F123601
400 DATA 24103A040458244210
410 DATA 446C7CC6AA82547C62
420 DATA 243C245A7E18262060
430 DATA 728A8A12222002203
440 DATA 00101A2B3556622037
450 DATA 1028102854AAD6AA77
460 DATA 387C7CC67C7C383873
470 DATA 0008087E1814122203
480 DATA 88D8A8881F071C1F66
490 DATA 107CAAFE1010503006
500 DATA F048323C70A8242416
510 DATA 1C3C9C483E4A3A0E01
520 DATA 3C2AD5ABD5AB543C11
530 DATA 001824384E6A5E4674
540 DATA 81423C4281FF42E710
550 DATA 6699191929498 9F636
560 DATA 000523A2E120E0015
570 DATA 182418244A52E3A167
580 DATA 0C76D7C44A4C643857
590 DATA 383C18FC383C3E7710
600 DATA 0202060A0933773350
610 DATA 003844445 44C453A75
620 DATA 52B449542950A81156
630 DATA 001638E4942A60CA27
640 DATA 0040A2A59549413E77
650 DATA 8084EE0A7037720246
```

プログラム

今回使ったテクニックは，

1．CPR ver 1.00を使用してのキャラクターの高速表示（USR関数で呼びだし）
2．文字表示の工夫
3．一部のみ，DMA転送を止めての処理の高速化（約2倍）
4．**リスト2**のオート・スタート

などです。

リスト2の効果音などは1988年9月号

CHECKER FLAG

Dr.D：パズル性からすると単純なゲームなんだが，これぞベーマガといった感じがしていいぞ。――と言ったのは88年MZ版でのわしの言葉じゃな。しかし今やベーマガのレベルもなかなかに上がってきておる。この程度の内容では納得しない読者も多いことじゃろう。だが，ベーマガはあくまでアイデア重視じゃ。画面はシンプルでも，アイデアに富んだ作品を求めておるぞ。つぎはオリジナル・ゲームに期待する。

★つぐ美さんてもしかしたら僕が小さかった頃，一緒に遊んでくれた近所のお姉さんでは？ほら，つんちゃんて呼ばれていた…。会いたかったよ～（愛知県知多郡・**泣いてるマンセル21才**）……【**つぐ美**：あなた，もしかしてあのおもらし小憎のマンちゃん？なつかし～。】

の魔法の石を使用しています。このプログラムはCPRを除いて約1年前に作ったので，かなりきたないです（マルチ・ステートメントを多用しているため）。

リスト入力は，**リスト1**，**リスト2**の順にセーブし**リスト1**を実行してください。

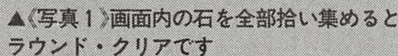
最後に

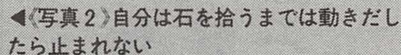
どうにかして，P-6に活気をあたえたいと思います。次回も，他機種からの移植にしようと思います（現在，オリジナル・ゲームを製作中）。

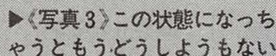
CPR ver 1.00について

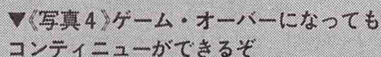
- このルーチンは，1988年2月号の新野恵貴さんのマシン語ルーチンを参考にしています。
- CPRは，12×16のサイズのキャラクターを表示するルーチンです。
- スピードは，原作が2006［T］に対し，1934［T］です。
- データ構造は，**第1図**のようです。
- 使いかたは，POKE &HDE05, n（キャラクターの番地の下位8ビット）として，USR（&HE200＋Y＊384＋X＋X）でOKです。

★　★


▲《写真1》画面内の石を全部拾い集めるとラウンド・クリアです


◀《写真2》自分は石を拾うまでは動きだしたら止まれない


▶《写真3》この状態になっちゃうともうどうしようもない

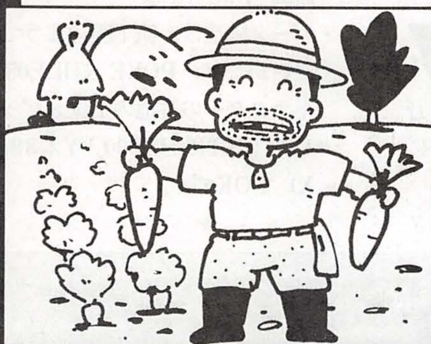

▼《写真4》ゲーム・オーバーになってもコンティニューができるぞ

《リスト2》PICK UP STONESのメイン・プログラム・リスト

```
10 REM --<< PICK UP STONES >>--
20 REM       for PC-6001
30 DIM B$(15),M(7,7):R=1:C=4
40 FOR I=0 TO 15:READB$(I):NEXT
50 CONSOLE ,,,0
60 PLAY"T25505L8M7000":GOTO 450
70 GOSUB 640
80 MX=0:MY=0:F=0
90 REM --- MAIN ROUTINE ---
100 S=STICK(0):IF (S=0)*(F=0) THEN 130
110 N=0:GOSUB 680:IF F THEN 130
120 MX=(S=7)-(S=3):MY=(S=1)-(S=5):IF (MX<>0)+(MY<>0) THEN F=1
130 X=X+MX:Y=Y+MY
140 IF (X<0)+(X>7)+(Y<0)+(Y>7) THEN 250
150 N=32:GOSUB 680
160 IF M(X,Y)=0 THEN 100
170 PLAY "SC32V9C32":M(X,Y)=0
180 P=P-1:IF P<>0 THEN 80
190 REM --- ROUND CLEAR ---
200 PLAY"SCCEDEDCV9C":GOSUB 740
210 C=4:X=2:Y=5:A$="ROUND":GOSUB 660:Y=7:A$="CLEAR":GOSUB 660
220 R=R+1:IF R=31 THEN 400
230 GOSUB 640:GOTO 490
240 REM --- GAME OVER ---
250 CU=CU+1:GOSUB 760
260 PLAY"OSBAGFEDCV9C05"
270 RESTORE 1040:FOR I=1 TO 3:READ X,A$:Y=I*3:GOSUB 660:NEXT
280 X=0:A$=">":I=2:GOTO 340
290 S=STICK(0)
300 IF STRIG(0) THEN 350
310 IF (S<>1)*(S<>5) THEN 290
320 GOSUB 700
330 I=I+(S=5)*(I=2)-(S=1)*(I=3)
340 Y=I*3:GOSUB 660:GOTO 290
350 GOSUB 760:IF I=2 THEN 480
360 FOR I=2 TO 4:READ X,A$
370 Y=I*2:GOSUB 660:NEXT
380 FOR I=0 TO 999:NEXT:RUN
390 REM --- ENDING ---
400 GOSUB 640:RESTORE 1060:CLS:X=0:Y=3:A$="ALL ROUND CLEAR!"
410 GOSUB 660:X=2:Y=7:IF CU=0 THEN A$="NO CONINUE!":GOSUB 660
420 READ A$:PLAY A$:X=0:Y=10:A$="CONGRATULATIONS!":GOSUB 660
430 FOR I=1 TO 3000:NEXT:RUN
440 REM --- MAKE A SCREEN ---
450 SCREEN 3,2,2:CLS:FOR I=0 TO 6:READ X,Y,A$:GOSUB 660:NEXT
460 LINE(158,32)-(255,76),2,B
470 LINE(158,31)-(255,75),3,B
480 C=3:X=0:A$="**********":FOR Y=2 TO 11:GOSUB 660:NEXT:C=4
490 GOSUB 740:GOSUB 550:X=13
500 Y= 8:A$=RIGHT$(STR$(R),2):GOSUB 700:GOSUB 660:I=INT(R/3)
510 Y=11:A$=RIGHT$(STR$(I),2):GOSUB 700:GOSUB 660:X=B1-1:Y=B2-1
520 X=B1:Y=B2:N=32:GOSUB 680
530 PLAY"SDCDEDEGV9G.":GOTO 70
540 REM --- MAKE A MAP ---
550 P=0:N=64:AD=&HD9F7+R*9
560 FOR Y=0 TO 7
570 GOSUB 620:D$=B$(B1)+B$(B2)
580 FOR X=0 TO 7
590 I=VAL("&H"+MID$(D$,X+1,1)):IF I THEN P=P+1:GOSUB 680
600 M(X,Y)=I:NEXT X,Y
610 REM --- HEX$ ---
620 A=PEEK(AD):B1=INT(A/16):B2=A-B1*16:AD=AD+1:RETURN
630 REM --- WAIT ---
640 FOR I=1 TO 250:NEXT:RETURN
650 REM --- PRINT ---
660 COLOR2:LOCATEX+16,Y:PRINTA$:COLORC:LOCATEX,Y:PRINTA$:RETURN
670 REM --- CPR CALL ---
680 POKE &HDE05,N:A=USR(&HE682+X+X+Y*384):RETURN
690 REM --- DELETE ---
700 X1=X*16:X2=X1+LEN(A$)*16
710 Y1=Y*12:Y2=Y1+11
720 LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),1,BF:RETURN
730 REM --- CLS-1 ---
740 LINE(16,36)-(143,131),1,BF:RETURN
750 REM --- CLS-2 ---
760 LINE(00,24)-(156,142),1,BF:RETURN
999 REM <<< DATA >>>
1000 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111
1010 DATA 1000,1001,1010,1011,1100,1101,1110,1111
1020 DATA 11,3,PICK,12,4,UP,10,5,STONES,11,7,ROUND,11,10,LEVEL
1030 DATA 1,13,PROGRAMED,3,14,BY H.KITAMI
1040 DATA 0,GAME OVER,1,CONTINUE,1,GIVE UP!
1050 DATA 2,SEE,3,YOU,4,AGAIN
1060 DATA 05SL4DEFAGFAGFGV9GSDEFAV9ASGV9GSDEF06M12000F1.
```

★やつはいったい何ものだ？（佐賀県鳥栖市・ZYZ17才）……【**影**：本当，あの人って何者なんだろうなあ。**編**：定年なんてワシャしらん，つー顔をしてますし。**つぐ美**：あの年，あの頭なのにけっこうミーハーだし。**編集長**：本名も謎だし。**Dr.D**：誰のことじゃ？】

PC-8001/mkII/PC-8801/mkII/SR(N-BASIC)用



田んぼを守るアクション・ゲーム

農家(のうか)の源(げん)さん

清水　博之

はじめに

見てのとおり，題名は「大工の源さん」のパロディですが，内容は全然ちがいますので，あれを期待しないように。

ストーリー

台風11号が静岡に上陸。その影響が源さんの田んぼまで…。このままでは稲が全部かれてしまう。なんとかしなければ…。そして，それをくい止めるべく，傘1本を持って，源さんは田んぼへいそぐのだった。チャンチャン。

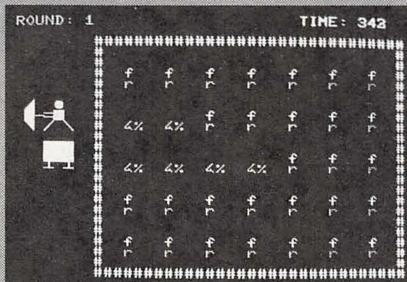
内容＋操作方法

テンキーの5と2で，源さん（左にいる人）を上下移動させます。そして，左から見えないけど（ここがみそ）強風が右の田んぼの，どこか横1列にふいていて，ある程度その列に風があたると，稲が倒れて（かれて）しまいます。その風を源さんが防ぐんですが，風がふいてる列に源さんが行くと，勝手に傘をさします。これで，「防いだ」ことになります。それで，防ぐと（ちょっとして）風の場所が変わります（あー，説明しにくいところだった）。

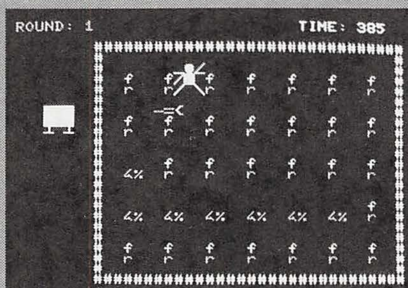
しかぁーし！それを邪魔するぬりかべや，地上げ屋の撃ってきたミサイルがいます。ぬりかべは，ただ通れないだけで，ぶつかってもミスにはなりませんが，ぬりかべは風に対し横を向いているので，風は通りぬけてしまいます。

ミサイルは右から飛んできて，田んぼの左はじにくると爆発し，その列の1番左はじの稲がかれてしまいます。これを防ぐには，ミサイルは人口知能をつんでいるので，同じ列にきておどす（＝スペース・キー）と自爆します（うーん，無理やりな展開)。これでいいわけです。

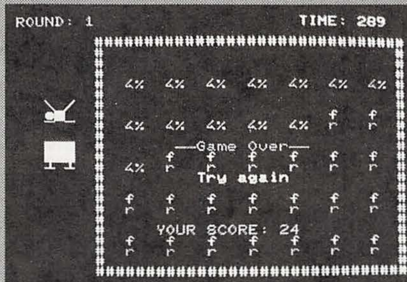
横1列が全滅するとゲーム・オーバー。スペース・キーでタイトルに戻ります。



▲《写真》左からふいてくる強風に稲を倒されないように傘で守ってあげよう



▲《写真2》ぬりかべやミサイル攻撃に負けないで稲を守りぬけ



▲《写真3》稲が1列全部倒れちゃうとゲーム・オーバーです



▲《写真4》各ラウンドをクリアするごとに源さんがポーズをとります

プログラム

オール・BASICです（というより機械語が使えない）。ちょっとばっかし長

《第1表》変数表

SC	スコア
HS	ハイスコア
R	ラウンド
Y	自分のY座標
IN( )	枯れた稲の数
DA	稲のダメージ
TA	風の当たっている座標
SU	ミサイルがでているか
NY	ぬりかべのY座標
NU	ぬりかべが移動するまでの時間
TI	時間
K1, K2	キー入力用
XX	枯れた稲のY座標
DA$	キャラクター・データ用
A$, B$	雑用
I, J	ループ用
DD	デモのとき用
SX	ミサイルのX座標
SY	ミサイルのY座標

★リュウの気絶状態とかけてウィザードリィのKATINOと解く。そのココロは？答：ダメージが2倍になる。(神奈川県横浜市・深瀬和巳19才)……【編：ウィザードリィのKATINOとかけて，影さんと解く。そのココロは？影：グーグーグーグー。】

いかもしれませんが，がんばってうちこんでください。REM文をいろんなところで使っているので，デバッグは簡単だと思います。

ちなみに面クリアしたときの源さんの絵は面ごとにちがいます。エンディングの源さんの踊りのアニメーションは，一見の価値あり（なわけねーだろうが）。

あっ，書き忘れたけどこのゲームは全5面です。

CHECKER FLAG

影：このゲームをみてもわかるように日本の農家は，台風の強風，妖怪ぬりかべ，地上げ屋のミサイル等の苦難をのりこえ，おいしいお米を我々に運んでくれてるのです。それなのにアメリカの米など……。

編：ちょっちょっちょっちょっ影さん，ちがうでしょ。

影：そうそう。ゲームの話だったな，うん。発想がおもしろいよ。

農家の源さんのプログラム・リスト

```
10 '├──────■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■──────┤
20 '├──────■ 「ノウカ ノ ゲンサン」  for PC-8001/8801 ■──────┤
30 '├──────■ 1990 August  (c) Hiroyuki Shimizu ■──────┤
40 '├──────■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■──────┤
50 ' rem ブン ('」) ノ トコロ ハ ウチコマナクテモ イイデス。(デバッグ ニハ ツケタホウ ガ ベンリ)
60 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7
70 DIM IN(4):A$=CHR$(31)+STRING$(3,29):B$=CHR$(31)+STRING$(5,29)
80 IF HS<SC THEN HS=SC
90 GOSUB 940
100 '───────────────────────────── ショキ セッテイ I
110 R=1:SC=0:RESTORE 1040
120 '───────────────────────────── タンボ ヲ カク
130 COLOR 7:PRINT CHR$(12):COLOR 5:LINE(8,2)-(39,24),"#",B
140 FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 4:COLOR 6:LOCATE I*4+11,J*4+5:PRINT "f"
150 COLOR 4:LOCATE I*4+11,J*4+6:PRINT "r":NEXT J,I
160 COLOR 1:LOCATE 0,0:PRINT "ROUND:";R
170 '───────────────────────────── ショキセッテイ II
180 FOR I=0 TO 4:IN(I)=0:NEXT:DA=0:Y=0:TA=INT(RND(1)*5):SU=0:NY=3:NU=10
190 TI=R*100+400
200 '───────────────────────────── メイン
210 ' * ゲンサン ヲ ウゴカス
220 K1=INP(0):K2=INP(9):COLOR 7:IF TA=Y THEN LOCATE 1,Y*4+4:PRINT "◢ ● ";B$;"■─
═■ ";B$;"◥ ／ ＼":BEEP 1:BEEP 0:SC=SC+1:GOTO 240:'2 キョウ ニ ナッテ シマッテ ゴメンナサイ
230 LOCATE 3,Y*4+4:PRINT "＼●／";A$;" ■ ";A$;"<< "
240 IF K1<255 OR K2=191 THEN LOCATE 1,Y*4+4:PRINT"      ";B$;"      ";B$;"      "
250 Y=Y+(K1=251)*(NY<>Y+1)-(K1=223)*(NY<>Y-1)
260 IF Y=5 THEN Y=0 ELSE IF Y=-1 THEN Y=4
270 IF K2=191 THEN GOSUB 540
280 ' * ジカン
290 LOCATE 28,0:PRINT"TIME:";TI:TI=TI-1:IF TI<0 THEN 680
300 ' * ヌリカベ ウゴカス
310 NU=NU+1:IF NU<12-R THEN 350
320 LINE(3,NY*4+4)-(5,NY*4+6)," ",BF:NY=NY+(NY<Y)*(NY+1<>Y)-(NY>Y)*(NY-1<>Y)
330 NU=0:COLOR 7:LOCATE 3,NY*4+4:PRINT "■■■";A$;"■■■";A$;"┴ ┴"
340 ' * タイフウ ノ イチ キメル
350 IF RND(1)<.08 AND TA=Y THEN TA=INT(RND(1)*5):DA=0
360 ' * ミサイル ハッシャ カナ?
370 IF SU=1 THEN 630 ELSE IF RND(1)<.01+.02*R THEN SU=1:SX=34:SY=INT(RND(1)*5):'
 ワー!! 2キョウニナッチャッテ ゴメンナサイ!!(ナンカ コレバッカリ・・・)
380 ' * タイフウ ノ アタリハンテイ
390 IF TA<>Y THEN DA=DA+1
400 IF DA<15-R THEN GOTO 220 ELSE XX=TA
410 '───────────────────────────── イネ タオレル
420 LOCATE IN(XX)*4+11,XX*4+6:COLOR 4:PRINT "ム%"
430 LOCATE IN(XX)*4+11,XX*4+5:PRINT "  ":BEEP 1:BEEP 0
440 DA=0:IN(XX)=IN(XX)+1:IF IN(XX)<7 THEN 220
450 '───────────────────────────── ゼンメツ
460 COLOR 7:LOCATE 3,Y*4+4:PRINT "＼ ／";A$;"●■ ";A$;"─ ─"
470 FOR I=0 TO 50:BEEP 1:FOR J=0 TO 5:NEXT:BEEP 0:NEXT
480 COLOR 2:LOCATE 16,12:PRINT "──Game Over──"
490 COLOR 7:LOCATE 18,15:PRINT "Try again"
500 COLOR 1:LOCATE 14,20:PRINT "YOUR SCORE:";SC
510 ' * スペース ヲ オスマデ マツ
520 IF INP(9)=191 THEN 80 ELSE 520
530 '───────────────────────────── ミサイル オイハラウ
540 COLOR 7:FOR I=0 TO 20:LOCATE 16,Y*4+4:PRINT "_●／";A$;" ■ ";A$;"／ ＼":BEEP 1
550 LOCATE 16,Y*4+4:PRINT " ●_";A$;"／■ ";A$;"／ ＼":BEEP 0:NEXT
560 ' * モシ ゲンサン ト ミサイル ガ オナジ レツ ニ イタラ、ミサイル ヲ コワス
570 IF SY=Y AND SU=1 THEN SU=0:SC=SC+50:FOR I=0 TO 10:LOCATE SX,SY*4+4:PRINT"+X*
X+":BEEP 1:BEEP 0:LOCATE SX,SY*4+4:PRINT"      ":NEXT:' 2キョウ ニ ナッテシマッテ スイマセン
580 ' * ゲンサン ト タンボ ノ アトシマツ
590 LOCATE 16,Y*4+4:PRINT "   ";A$;"   ";A$;"   "
600 IF IN(Y)>1 THEN COLOR 4:LOCATE 16,Y*4+6:PRINT "%"
610 RETURN
620 '───────────────────────────── ミサイル
630 LOCATE SX,SY*4+4:COLOR 2:PRINT "─═< ":SX=SX-1
640 ' * ミサイル ガ ハシマデ キタラ、 イネ ヲ 1ツ タオス
650 IF SX=10 THEN FOR I=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:LOCATE 10,SY*4+4:PRINT"bomb!":LOCA
TE 10,SY*4+4:PRINT"      ":NEXT:XX=SY:SU=0:GOTO 420:' 2キョウ ニ ナッテシマッテ スイマセン。
660 GOTO 390
670 '───────────────────────────── メン クリア
680 FOR I=0 TO 1000:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:PRINT CHR$(12)
690 BO=0:FOR I=0 TO 4:BO=BO+7-IN(I)+R*10:NEXT
700 LOCATE 9,3:COLOR 2:PRINT ">>ROUND ";R;" CLEAR!<<":BEEP
710 LOCATE 13,7:COLOR 7:PRINT "SCORE:";SC:BEEP
720 LOCATE 13,9:COLOR 5:PRINT "BONUS:";BO*10:BEEP
730 COLOR 7:FOR I=0 TO 2:READ DA$:LOCATE 17,13+I:PRINT DA$:NEXT
740 FOR I=0 TO 2000:NEXT
750 ' * ボーナス ポイント ノ カサン
760 FOR I=BO-1 TO 0 STEP -1:SC=SC+10:LOCATE 19,7:COLOR 7:PRINT SC
770 LOCATE 19,9:COLOR 5:PRINT I*10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
780 IF R<5 THEN LOCATE 8,18:COLOR 1:PRINT "LET'S PLAY NEXT ROUND!!" ELSE 810
790 FOR I=0 TO 3000:NEXT:R=R+1:GOTO 130
800 '───────────────────────────── カントウ ノ エンディング
810 FOR I=0 TO 5000:NEXT:PRINT CHR$(12)
820 LOCATE 2,2:COLOR 2:FOR I=1 TO 17:PRINT MID$("CONGRATULATIONS!!",I,1);" ";
830 BEEP 1:FOR J=0 TO 20:NEXT:BEEP 0:NEXT:FOR I=0 TO 1000:NEXT
840 LOCATE 10,5:COLOR 1:PRINT "ALL ROUNDS CLEAR!!":BEEP
850 LOCATE 10,19:COLOR 7:PRINT "YOUR SCORE IS";SC:FOR I=0 TO 2000:NEXT
860 ' * ピーヒャラ ピーヒャラ オドル ゲンサン
870 RESTORE 1070:DD=0
880 COLOR 7:FOR I=0 TO 2:READ DA$:LOCATE 17,11+I:PRINT DA$:NEXT:DD=DD+1
890 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 80
900 IF DD=10 THEN COLOR 5:LOCATE 10,22:PRINT "PUSH [RETURN] KEY":GOTO 870
910 IF DD=3 OR DD=8 THEN FOR I=0 TO 150:NEXT
920 GOTO 880
930 '───────────────────────────── タイトル
940 PRINT CHR$(12):RESTORE 1120:COLOR 6:FOR I=0 TO 7:READ DA$
950 LOCATE 11,I+5:PRINT DA$:NEXT:LINE(10,4)-(23,13),"■",1,B
960 COLOR 7:LOCATE 9,16:PRINT "NOUKA NO GEN SAN"
970 LOCATE 2,18:PRINT "1989 August (C) Hiroyuki Shimizu"
980 COLOR 2:LOCATE 5,2:PRINT "HI-SCORE:";HS
990 COLOR 5:LOCATE 9,22:PRINT "PUSH SPACE KEY!!"
1000 ' * スペース ヲ オスマデ マツ
1010 IF INKEY$=" " THEN RETURN ELSE 1010
1020 '───────────────────────────── データ
1030 ' * クリア ノ トキ ノ ポーズ
1040 DATA "＼●"," ■|"," )|"," ●／","ム■","／ >","＼●","_■＼","| L","_●／","＼■","／ ＼"
1050 DATA "＼●／"," ■／"," >"
1060 ' * エンディング ノ アニメーション
1070 DATA " ●_"," ■＼"," ||"," ●／"," ■"," )|"," ●)"," ■"," >|"
1080 DATA " ●_"," ■＼"," )|"," ● ","／■＼"," ||"," _● ","／■"," )("
1090 DATA "＼● ","─■"," )("," (● ","─■"," |<"," _● ","／■"," )("
1100 DATA " ● ","／■＼"," ||"
1110 ' * タイトル
1120 DATA "─┌ヱ─  ┃┃ ","─┤┃┃  ║ ","///|＼  ノ(ヽ_"," ┼ヽ  ┌┐"
1130 DATA " ┘  フ─ ","  ノフフ|く","  |へ  ヽ( "
1140 '───────────────────────────── END
1150 ' プログラム ニュウリョク アリガトウ ゴザイマシタ。
1160 ' ソレデハ、ガンバッテ コノ ゲーム ヲ クリアシテ クダサイ。
1170 '                              Hiroyuki Shimizu.
```

PC-8801mKⅡSR(N88-BASIC V2モード)用

これはおもしろい!ワンキー・ゲームだ

ハヤク チキュウヨ アラワレロ

糸井 進悟

●ストーリー●

宇宙旅行にでたあるロケットが故障で，土星の外までいってしまった。修理して直ったものの，少しのエネルギーしか残っておらず，これから地球へもどらなくてはならないのだが…。

●操作&目的●

目的は簡単に言ってしまえば地球にもどることです。

面は20面あり，各面スタート時は画面の左からはじまり，スペース・キーで左へ加速(画面では上のほうへ)，離すと右に加速し，ロケットは常に前進(画面では右のほうへ)します。

途中には七つの色のいん石(丸)があり，黄色はエネルギーの増加，他はエネルギーの減少(ダメージ)を意味し，右端まで行けばクリアです。

4面ごとに各星へつき，20面で地球，それ以降はどこまでも続く永遠ステージです。どこまで行けるかぜひ挑戦してみてください。35面まではかるく行けると思います。

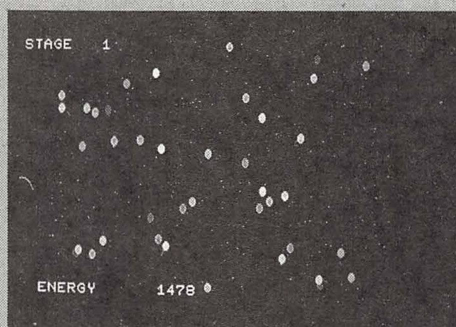
《第1表》変数表

Y………プレイヤー(ロケット)のY座標
YY, P …プレイヤー(ロケット)に関する増減
X………プレイヤー(ロケット)のX座標
H………ハイスコア
SC ……スコア
E………エネルギー
ST ……ステージ
※YY, Pについて ステージを増すごとに倍になっていきます。ロケットの加速度が増します。

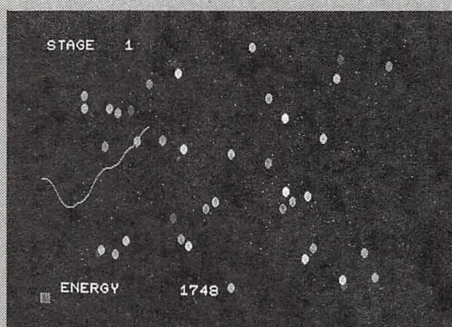
CHECKER FLAG

影:あぶない緊急離脱! ドカーン!だめだ，どうしてもぶつかっちゃうよ。

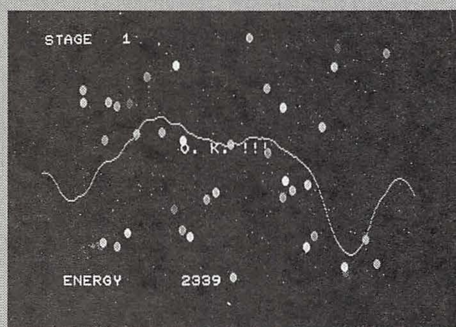
Dr.D:キー入力のあとに前進させているから，緊急離脱がきかないんだよ。240行は，230行の前に組みこむべきだな。続いてプログラムを見てみようか。220行でキー入力をチェック。230行までで自機の位置を再設定してPSETで出力している。隕石にぶつかったかという処理は270行のPOINT関数で調べておる。パレット番号が0と6以外，つまり宇宙か黄色い惑星以外ならば320行に飛んでエネルギーの変数Eを減らす。Eが0以下だとゲーム・オーバーというわけじゃ。わかるかね。



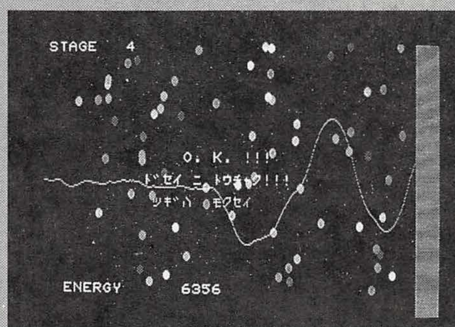
◀《写真1》いん石をよけて地球にもどってください



◀《写真2》いん石の中には黄色のがあるけどそれは当たってもへいきだよ

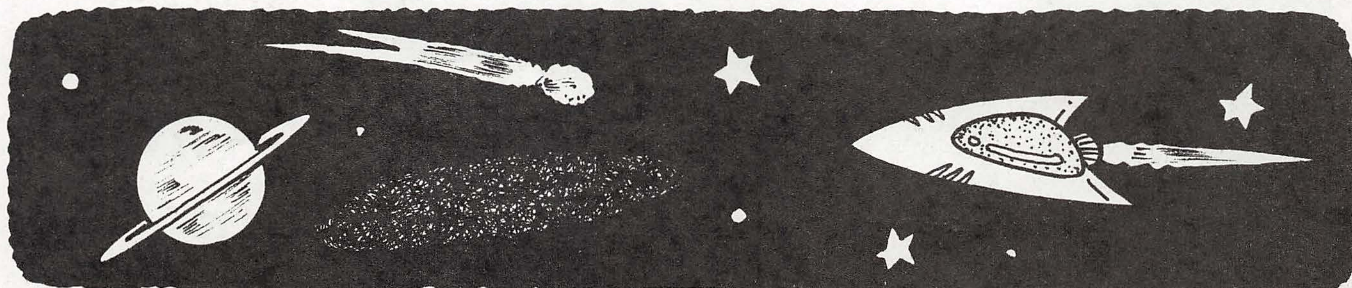


◀《写真3》黄色のいん石でエネルギーを増加させながら一番右へいこう



◀《写真4》4面ごとに星が見えてくる。地球が見えてくるのは35面だ

```
10 CLS 3:WIDTH 40,25:CONSOLE ,,0,1:COLOR 7:NEW CMD:DIM P$(5)
20 FOR I=1 TO 5:READ P$(I):NEXT I:H=2000
30 E=1500:Y=100:X=0:ST=1:YY=0:P=0:S=0:SC=0
40 FOR I=0 TO 500:NEXT I
50 CLS:LOCATE 10,5:PRINT "ﾊﾔｸ ﾁｷｭｳﾖ ｱﾗﾜﾚﾛ!!!":LOCATE 13,17:PRINT "PUSH  SPACE"
60 LOCATE 10,11:PRINT "BEST SCORE ";H
70 IF INP(9)<>191 THEN 70
80 '●●●●●●●●●● SCREEN
90 CLS 3
95 FOR I=1 TO 300:PSET(INT(RND(1)*550)+50,INT(RND(1)*180)+1),INT(RND(1)*7)+1:NEX
T I
100 FOR I=1 TO ST*10+30
110 XR=INT(RND(1)*530)+50:YR=INT(RND(1)*180)+1:CR=INT(RND(1)*7)+1
120 IF CR=6 THEN S=S+1:CIRCLE (XR,YR),5,CR:PAINT (XR,YR),CR
130 CIRCLE (XR,YR),5,CR:PAINT (XR,YR),CR:NEXT I
140 IF ST>20 THEN FOR I=1 TO ST-20:FOR O=1 TO ST-20:LOCATE INT(RND(1)*36)+1,INT(
RND(1)*22)+1:COLOR 7:PRINT "■":NEXT O,I
150 LOCATE 0,0:PRINT "STAGE  ";ST
160 LOCATE 2,22:PRINT "ENERGY"
170 IF ST=4 OR ST=8 OR ST=12 OR ST=16 OR ST=20 THEN 180 ELSE 190
180 LINE (601,0)-(640,200),ST/4,BF
190 LOCATE 8,7:PRINT "PUSH SPACE KEY":IF INP(9)<>191 THEN 190
200 LOCATE 8,7:PRINT SPC(15)
210 '●●●●●●●●●● MOVE
220 IF INP(9)=191 THEN YY=-.08:P=P-.04-.003*ST  ELSE YY=.08:P=P+.04+.003*ST
230 Y=Y+YY+P:PSET (X,Y),7
240 X=X+1:E=E-1
250 LOCATE 11,22:PRINT USING "#######";E
260 IF X=601 THEN 380
270 IF POINT(X,Y)=6 THEN E=E+60 ELSE IF POINT(X,Y)<>0 THEN 310
280 IF X>600 THEN 380 ELSE IF E<0 THEN GOTO 310
290 IF Y=<0 THEN E=E-20:Y=0:P=0 ELSE IF Y>=180 THEN E=E-20:Y=180:P=0
300 SC=SC+1:GOTO 220
310 '●●●●●●●●●● GAME OVER
320 E=E-300:IF E>0 THEN 300
330 LOCATE 13,10:PRINT "GAME OVER"
340 LOCATE 11,13:PRINT "YOUR SCORE ";SC
350 IF H<=SC THEN H=SC:LOCATE 13,15:PRINT "BEST SCORE !!"
360 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
370 IF INP(9)=191 THEN ST=1:GOTO 30 ELSE 370
380 '●●●●●●●●●● O.K.
390 COLOR 7:LOCATE 13,10:PRINT " O. K.  !!!"
400 IF ST=20 THEN 440
410 IF POINT(X,Y)<>0 THEN LOCATE 10,12:PRINT P$(ST/4);" ﾆ ﾄｳﾁｬｸ!!!":LOCATE 11,14
:COLOR 4:PRINT "ﾂｷﾞﾊ  ";P$(ST/4+1)
420 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
430 IF INP(9)=191 THEN ST=ST+1:Y=100:X=0:YY=0:P=0:S=0:GOTO 80 ELSE 430
440 '●●●●●●●●●● ENDING
450 LOCATE 10,12:PRINT "ｵﾒﾃﾞﾄｳ !!!":LOCATE 11,14:PRINT "ｷﾐﾊ ﾌﾞｼﾞﾆ ﾓﾄﾞﾚﾀ"
460 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
470 LOCATE 7,16:COLOR 2:PRINT "LET'S GO TO THE NEW WORLD!!!"
480 GOTO 430
490 '●●●●●●●●●● PLANET
500 DATA ﾄﾞｾｲ,ﾓｸｾｲ,ｶｾｲ,ﾂｷ,ﾁｷｭｳ
```

★♬はーるかかなたのイスカンダルへ～♪続きを頼みます。尊敬する影さん。(青森県八戸市・母苦土羅絵門14才)……【影：なにかがちがう，なにが…。いったい何がちがうのだろう。編：♬宇宙のかなたイスカンダルへ～運命せおい今，飛び立つ♪……。影：それだっ。】

PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用



金を集めるパズルゲーム

トロッコ

日向野　直樹

内容

画面にある金をすべて取ると面クリアです。

遊びかた

テンキーの4と6でトロッコ( )を左右に動かします。

キーを離してもトロッコは進み続けますが，エレベータ( )の真上にくると止まります。そこで8キーを押すと上へあがれます。しかし下には行けません。

下に行くときは落し穴か，穴を利用してください。金は一つ取ると10点です。

パズルがどうしても解けなくなったらESCキーを押してください。その面のはじめからやり直せます。ただし5回を越えて押すとゲーム・オーバーです。

GAME OVER表示中にスペース・キーを押すとその面からそのまま続行できます。

改造のアドバイス

＊RD以下のDATA文を変えて自分のオリジナルな面を作ってみるといいと思います。

一例として1面目のデータを第3表に示します。

※作りかたによっては，絶対に解けないパズルになってしまいます。気を付けてください。

最後に

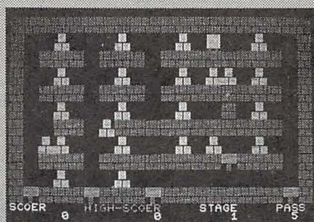
このパズルゲームは，ほんの思いつき

《第1表》プログラムの説明

＊OP	タイトル初期設定	＊DO	落下処理
＊PR	データリード	＊SA	スコア表示
＊FC	画面表示	＊TIT	タイトル表示
＊MAIN	トロッコ移動	＊GV	ゲーム・オーバー処理
	金の処理	＊F1	エンディング処理
	画クリア判定	＊CH	キャラクタ表示
	ゲーム・オーバー判定	＊RD	画面データ

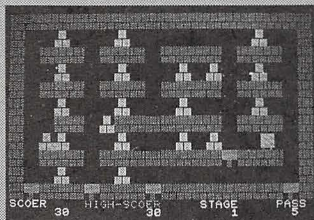
《第2表》変 数 表

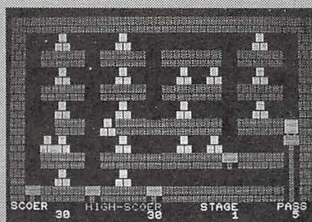
キャラクター・データ		IY	プット用Y座標
A%( )	ブロック	X	トロッコのX座標
B%( )	エレベータ	Y	トロッコのY座標
C%( )	金	LF	やり直しのできる回数
D%( )	トロッコ	SC	スコア
E%( ),F%( )	空白	HC	ハイスコア
G%( )	落とし穴	ST	現在の面数
変　数		MA	画面数
Q$( )	画面データ用	G	その面の金の数
IX	プット用X座標	P	取った金の数
		I	ループ，その他用



▲《写真1》エレベータをうまく使って金を集めよう

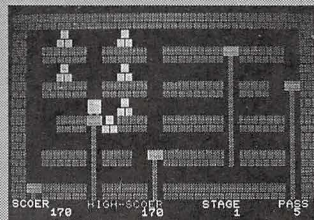
▼《写真2》ところどころにある落し穴には気をつけるように





▲《写真3》エレベータは上にしかいってくれないのだ

▼《写真4》画面にある全部の金を取ることができればクリアです



★どーだ俺のゴーカイナお年玉うそじゃないよホントだよ。もっとたくさんほしいほしい…親からの2,000円しかないなんてかなしい。(愛知県幡豆郡・ピクシーＺ15才)……【影：旧正月にでも，2,000円もらったからと言ってコーラ飴を400個も買っちゃいけない。】

で作ったものです。

自分でやってみると88のV2モードでも，画面のでるのが少し遅いが，一筆書き的なところと，簡単に遊べる手軽さ，データの自由性も高くてなかなか遊べると思います。

《第3表》1面のデータ

```
※RD
DATA“  3    3     3 5   3   ”
DATA“ 111  114  11114111  ”
DATA“  3    3     3     3   ”
DATA“ 411  111  41114114  ”
DATA“  3    3     3   4     ”
DATA“   11  311411114111  ”
DATA“ 33    3     3 3   3   ”
DATA“ 111  114411112111  ”
DATA“  3    3               ”
DATA“21112111211111112”
```

㊟データの10行目は2と1以外は入力しないでください。

《第4表》データの意味

空白	スペース
カベ	1
エレベータ	2
金	3
落とし穴	4
スタート地点	5

《トロッコのプログラム・リスト》

```
10 'SAVE "TRK.BAS"
20 ' PRGRAMID BY N.HIGANO
30 NEW CMD:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DIM A%(99),B%(99),C%(99),D%(99),E%(52),F
%(27),G%(99),Q$(10):DEFINT A-Z
40 CMD BGM 1:CMD PLAY "V10"
50 SCREEN 0,3:LINE(0,0)-(31+32*4,15),0,BF:GOSUB *CH:HS=0:MA=15
60 GET@(0,0)-(31,15),A%
70 GET@(0+32*1,0)-(31+32*1,15),B%
80 GET@(0+32*2,0)-(31+32*2,15),C%
90 GET@(0+32*3,0)-(31+32*3,15),D%
100 GET@(0+32*4,0)-(15+32*4,15),E%
110 GET@(0+32*4,0)-(31+32*4,3),F%
120 LINE(0,0)-(31,15),0,B:GET@(0,0)-(31,15),G%:LINE(0,0)-(31+32*4,15),0,BF:SCREE
N 0,1
130 *OP
140 GOSUB *TIT:SC=0:ST=1:LF=5
150 COLOR 2:LOCATE 13,10:PRINT " START !!  ":
160 COLOR 7:LOCATE 0,22:PRINT "SCOER";:COLOR 2:LOCATE 10,22:PRINT "HIGH-SCOER";:
COLOR 5:LOCATE 25,22:PRINT "STAGE";:COLOR 6:LOCATE 35,22:PRINT "PASS";
170 COLOR 7:LOCATE 3,23:PRINT USING "#####";SC:LOCATE 10,23:PRINT USING "#######
###";HS:LOCATE 25,23:PRINT USING "#####";ST:LOCATE 35,23:PRINT USING "###";LF;
180 RESTORE *RD:SCREEN 0,3:FOR I=0 TO 19:PUT@(I*32,0),A%,PSET:NEXT I:FOR I=1 TO
10:PUT@(0,I*16),A%,PSET:PUT@(19*32,I*16),A%,PSET:NEXT I
190 *FR
200 FOR I=1 TO 10:READ Q$(I):NEXT I
210 COLOR 7:LOCATE 25,23:PRINT USING "#####";ST;
220 *FC
230 LINE(32,16)-(19*32-1,20*16-1),0,BF:G=0:P=0
240 SCREEN 0,3:FOR IY=1 TO 10
250 '
260 FOR IX=1 TO 19
270 IF MID$(Q$(IY),IX,1)="1" THEN PUT@(IX*32,IY*16),A%,PSET
280 IF MID$(Q$(IY),IX,1)="2" THEN PUT@(IX*32,IY*16),B%,PSET
290 IF MID$(Q$(IY),IX,1)="3" THEN PUT@(IX*32,IY*16),C%,PSET:G=G+1
300 IF MID$(Q$(IY),IX,1)="4" THEN PUT@(IX*32,IY*16),G%,PSET
310 IF MID$(Q$(IY),IX,1)="5" THEN X=IX*32:Y=IY*16
320 NEXT IX
330 NEXT IY:SCREEN 0,1
340 H=9:PUT@(X,Y),D%,PSET
350 LOCATE 13,10:PRINT "             ";
360 *MAIN
370 IF POINT(X,Y+16)=0 AND POINT(X+31,Y+16)=0 THEN GOSUB *DO
380 IF H=1 AND POINT(X-1,Y+15)=6 THEN PUT@(X-32,Y),C%:P=P+1:GOSUB *AS
390 IF H=0 AND POINT(X+5,Y-1)=6 THEN PUT@(X,Y-16),C%:P=P+1:GOSUB *AS
400 IF H=2 AND POINT(X+32,Y+15)=6 THEN PUT@(X+32,Y),C%:P=P+1:GOSUB *AS
410 IF H=2 AND POINT(X+44,Y+14)=0 THEN X=X+16:PUT@(X,Y),D%,PSET:PUT@(X-16,Y),E%,
PSET
420 IF H=1 AND POINT(X-13,Y+14)=0 THEN X=X-16:PUT@(X,Y),D%,PSET:PUT@(X+32,Y),E%,
PSET
430 IF POINT(X+15,Y+16)=4 AND POINT(X+15,Y+28)=2 THEN H=0
440 IF INP(0)=239 THEN H=1
450 IF INP(0)=191 THEN H=2
460 IF INP(9)=127 THEN IF LF=0 THEN *GV ELSE LF=LF-1:COLOR 7:LOCATE 35,23:PRINT
USING "###";LF;:GOTO *FC
470 IF INP(1)=254 AND H=0 AND POINT(X+15,Y-4)=0 THEN CMD PLAY "@14T255C":FOR I=1
 TO 4:Y=Y-4:PUT(X,Y+16),B%,PSET:PUT@(X,Y),D%,PSET:NEXT I
480 IF G=P THEN COLOR 6:LOCATE 13,10:PRINT "STAGE CLEAR";:IF ST=MA THEN *FI ELSE
 ST=ST+1:GOTO *FR
490 GOTO *MAIN
500 *DO
510 WHILE POINT(X,Y+16)=0 AND POINT(X+31,Y+16)=0:CMD PLAY "@15T255C"
520 IF POINT(X,Y+28)=6 THEN PUT@(X,Y+16),C%:P=P+1:GOSUB *AS
530 FOR I=1 TO 4:Y=Y+4:PUT@(X,Y),D%,PSET:PUT@(X,Y-4),F%,PSET:NEXT I
540 WEND:RETURN
550 *AS
560 CMD PLAY "@12T255C"
570 IF SC=HS THEN HS=HS+10:COLOR 7:LOCATE 10,23:PRINT USING "##########";HS;
580 SC=SC+10:COLOR 7:LOCATE 3,23:PRINT USING "#####";SC;:RETURN
590 *TIT
600 CLS 3:FOR I=1 TO 3:PUT@(32*(1+I),16*(2+I)),A%,PSET:NEXT I
610 FOR I=1 TO 28:PUT@(32*1,16*7-4*I),B%,PSET:NEXT I
620 FOR I=1 TO 4:PUT@(32*(5+I),0),A%,PSET:NEXT I
630 FOR I=1 TO 4:PUT@(32*(5+I),16*7),A%,PSET:NEXT I
640 FOR I=1 TO 20:PUT@(32*6,16*6-4*I),B%,PSET:NEXT I
650 FOR I=1 TO 20:PUT@(32*9,16*6-4*I),B%,PSET:NEXT I
660 FOR I=1 TO 4:PUT@(32*(10+I),16*7),A%,PSET:NEXT I
670 FOR I=1 TO 3:PUT@(32*(10+4),16*(3+I)),A%,PSET:NEXT I
680 FOR I=1 TO 2:PUT@(32*(10+I),16*4),B%,PSET:NEXT I
690 FOR I=1 TO 4:PUT@(32*(15+I),0),A%,PSET:NEXT I
700 FOR I=1 TO 4:PUT@(32*(15+I),16*7),A%,PSET:NEXT I
710 FOR I=1 TO 20:PUT@(32*19,16*6-4*I),B%,PSET:NEXT I
720 COLOR 7:LOCATE 14,22:PRINT "HIT SPACE KEY";
730 IF INP(9)=191 THEN CLS :RETURN
740 GOTO 730
750 *GV
760 COLOR 7:LOCATE 14,15:PRINT "GAME OVER":FOR I=0 TO 178:LINE (32,16+I)-(607,16
+I),0
770 IF INP(9)=191 THEN LF=5:COLOR 7:LOCATE 14,15:PRINT "           ";:LOCATE 35,23
:PRINT USING "###";LF;:GOTO *FC
780 NEXT I:GOTO *OP
790 *FI
800 CLS 3:FOR I=1 TO 7:PUT@(32*(11+I),16*(I+2)),A%,PSET:NEXT I
810 FOR I=1 TO 6:PUT@(32*(1+I),16*2),A%,PSET:NEXT I
820 FOR I=1 TO 6:PUT@(32*(1+I),16*6),A%,PSET:NEXT I
830 FOR I=1 TO 32:PUT@(32*1,16*10-4*I),B%,PSET:NEXT I
840 FOR I=1 TO 32:PUT@(32*9,16*10-4*I),B%,PSET:NEXT I
850 FOR I=1 TO 32:PUT@(32*11,16*10-4*I),B%,PSET:NEXT I
860 FOR I=1 TO 32:PUT@(32*19,16*10-4*I),B%,PSET:NEXT I
870 COLOR 7:LOCATE 14,22:PRINT "HIT SPACE KEY";
880 IF INP(9)=191 THEN CLS :GOTO *OP
890 GOTO 870
900 *CH
910 LINE(0,0)-(7,7),2,BF
920 LINE( 9, 0)-(23, 7),2,BF
930 LINE(25, 0)-(31, 7),2,BF
940 '
950 LINE( 1, 9)-(15,14),2,BF
960 LINE(17, 9)-(30,14),2,BF
970 '***
980 LINE( 0+32*1, 0)-(31+32*1, 8),4,BF
990 LINE(10+32*1, 9)-(19+32*1,15),2,BF
1000 '***
1010 LINE( 8+32*2, 0)-(23+32*2, 7),6,BF
1020 LINE( 0+32*2, 9)-(14+32*2,15),6,BF
1030 LINE(17+32*2, 9)-(31+32*2,15),6,BF
1040 '***
1050 LINE( 2+32*3, 1)-(29+32*3,13),6,BF
1060 LINE( 5+32*3,14)-(10+32*3,15),2,BF
1070 LINE(20+32*3,14)-(25+32*3,15),2,BF
1080 RETURN
1090 *RD
1100 DATA "  3   3    3 5  3  "
1110 DATA " 111 114 11114111 "
1120 DATA "  3   3    3 33 3  "
1130 DATA " 411 111 41114114 "
1140 DATA "  3   3    3 4  3  "
1150 DATA "  11 311411114111 "
1160 DATA " 33   3    3 3  3  "
```


★２月号の163ページの記録は６枚。まだまだあまいぜ。オレなんかは何と７枚だぜ～文句あっか。(京都市・ロバート・デ・ヴァイス16才)…

…【影：この「ペーマガ切り大会」規定ではカッター使用のこととありますので出刃包丁やペーパーナイフは使用しないでください。】

```
1170 DATA " 111 114411112111 "
1180 DATA "  3   3           "
1190 DATA "21112111211111112"
1200 '2ST
1210 DATA "  3   3   3    3  "
1220 DATA " 1111111411141111 "
1230 DATA "  3   3 5 3 4  3  "
1240 DATA "41114111111124114 "
1250 DATA "4 3   3   3  4 3  "
1260 DATA "41114111411114114 "
1270 DATA "4 3   3   3    3  "
1280 DATA "21112111441112114 "
1290 DATA "  3   3           "
1300 DATA "11111111211111112"
1310 '3ST
1320 DATA "  3   3   3    3  "
1330 DATA "1111 141 11111111 "
1340 DATA "1 3   3   3    3  "
1350 DATA "11412111411144111 "
1360 DATA "  3 5 3   3  4 3  "
1370 DATA "41111111411114111 "
1380 DATA "4 3   3 4 3    3  "
1390 DATA "1111 411211142111 "
1400 DATA "  3   3           "
1410 DATA "11112111211111112"
1420 '4ST
1430 DATA "                "
1440 DATA " 3414 413 141 141 "
1450 DATA " 4  1 4   1 1 3 3 "
1460 DATA " 3  1 4   1 1 1 1 "
1470 DATA " 4341 43  121 121 "
1480 DATA " 4    4   1 1 1 1 "
1490 DATA " 4    4   3 3 3 3 "
1500 DATA " 4 5  414 111 111 "
1510 DATA "                "
1520 DATA "22111211221111112"
1530 '5ST
1540 DATA " 3    3 3 3  3 3  "
1550 DATA " 4    111 3  3 3 3 "
1560 DATA " 4    1 3 1411 1 1 "
1570 DATA " 4 3 1 4  43  141 "
1580 DATA " 11121 3  21 3    "
1590 DATA "        1  4   3 4 "
1600 DATA " 3    3 1414342121 "
1610 DATA " 11141      5     "
1620 DATA "                "
1630 DATA "21112111211211112"
1640 '6ST
1650 DATA "    3         3   "
1660 DATA " 1144 3   3 11111 "
1670 DATA " 1 4  34 112 1 1  "
1680 DATA " 1       1 1  1 1  "
1690 DATA " 13         3   11 4"
1700 DATA " 111 124 11214111 "
1710 DATA "  3   3   3    3  "
1720 DATA "41114111411112111 "
1730 DATA "  3   3          5"
1740 DATA "21112111211111112"
1750 '7ST
1760 DATA "                "
1770 DATA " 11414   3     3 3 "
1780 DATA " 1    4  4     4 1 "
1790 DATA " 1   34  4  5  4 1 "
1800 DATA " 1    4  3211  1 3 "
1810 DATA " 1    1  4  1      "
1820 DATA " 13   1  4  1  1 4 "
1830 DATA " 11241   4  1  1 1 "
1840 DATA "                "
1850 DATA "21112111211211212"
1860 '8ST
1870 DATA " 1  1   5         "
1880 DATA " 1  1 11141  1  3 "
1890 DATA " 1  1 3   1  1  1 "
1900 DATA " 1111 1   3  3  1 "
1910 DATA " 1334 1   1  4  1 "
1920 DATA "     4 1  1  4  1 "
1930 DATA " 1  4 13  1  1  1 "
1940 DATA " 3244 11411  1221 "
1950 DATA "                "
1960 DATA "21112211211211112"
1970 '9ST
1980 DATA "  35              "
1990 DATA " 111411411 411 141"
2000 DATA " 33 4 1431 431 1 3"
2010 DATA " 4114 1141 141 114"
2020 DATA "                "
2030 DATA " 1114 114121142  2"
2040 DATA " 3 34 13 1 134    "
2050 DATA " 1414 1141 111121 "
2060 DATA "                "
2070 DATA "21112111211111112"
2080 '10ST
2090 DATA " 5   3  33  3  3  "
2100 DATA " 11141 1114114111 "
2110 DATA " 1 3 3           1 "
2120 DATA " 1 1412 33 1414 1 "
2130 DATA " 1 1 3141121 34 1 "
2140 DATA " 1 1441     1411 1 "
2150 DATA " 1        33   3  1 "
2160 DATA " 12141 2111 11111 "
2170 DATA "                "
2180 DATA "21112121211111112"
2190 '11ST
2200 DATA "   333333333333   "
2210 DATA "3 1111111111111 3"
2220 DATA "1 1  33333333  1 1"
2230 DATA "3    1411411111   3"
2240 DATA "1          33 3    1"
2250 DATA "3  112114114112  3"
2260 DATA "4 5              4"
2270 DATA "4211 1114114111224"
2280 DATA "                "
2290 DATA "21112111211211112"
2300 '12ST
2310 DATA " 3 3 3 3333 3 3 3 "
2320 DATA " 1 1 1 4111 1 1 1 "
2330 DATA " 3 3 3 3333 3 3 3 "
2340 DATA " 4 4 4 1114 1 1 1 "
2350 DATA " 3 3 3 3333 3 3 3 "
2360 DATA " 4 1 4 1114 4 4 1 "
2370 DATA " 3 3 3 3333 3 3 3 "
2380 DATA " 1 1 1 4111 1 1 1 "
2390 DATA "         5         "
2400 DATA "11211121211211121 1"
2410 '13ST
2420 DATA "  3   3   3  5 3  "
2430 DATA " 411 114 111 1111 "
2440 DATA " 431 134  3    3  "
2450 DATA " 411 114 111 4111 "
2460 DATA "  31 134  3  4 31 "
2470 DATA " 411 114 111 4111 "
2480 DATA " 431 134  3    3  "
2490 DATA " 211 114 111 2111 "
2500 DATA "  3   3           "
2510 DATA "21112112211111112"
2520 '14ST
2530 DATA " 333 3    5       "
2540 DATA " 411 141 41134111 "
2550 DATA " 43  1 1 4   4  1 "
2560 DATA " 11  1 1 4   4  1 "
2570 DATA " 13  1 1 4   4  1 "
2580 DATA " 11  1 1 4   4  1 "
2590 DATA " 13  3 1 4 3 4 31 "
2600 DATA " 112 121 111 2141 "
2610 DATA "  3   3           "
2620 DATA "21112111211111112"
2630 '15ST
2640 DATA " 3 333 5  3 3 333 "
2650 DATA " 14111 1    11 14  "
2660 DATA " 1       14   1 1 1 "
2670 DATA " 1 333 142 11 1 3 "
2680 DATA " 14111 1 1431 1 1 "
2690 DATA " 1     1  411 1 3 "
2700 DATA " 1 33  1    11 1 4 "
2710 DATA " 14111 1     1 12  "
2720 DATA "                "
2730 DATA "21112121212121112"
```


★'92年２月号の169ページの「ダルムシ」って誰ですか？「様」がついているところを見るともしかしてえらい人では…。(神奈川県小田原市・初投稿だ！きんの16才)……【影：約千三百年前のインド人で，安くてうまいあの「ダルムシカレー」の発案者である。知ってた？】

PC-88VA/2/3(N88-日本語BASIC V3)用



牛乳配達シューティング

ヤーレンソーラン北海道(ほっかいどう)2

ジョージ田吾作

用意するもの

PC-88VA(1台), システム・ディスク(一つ), ディスプレイ(1台), トップガンの音楽テープとカセット・デッキ(一つ), ひま(3時間), ジョイパッド(一つ)。

作りかた

まず, システム・ディスクをドライブ1に入れ, 電源を入れる。BASICを立ちあげ, **リスト1** (データ作成プログラム)を打ちこむ(長い)。SAVE"MILK2DAT.EDI"でセーブしてRUNする。"OK"とでたら, **リスト2**を打ちこみ, SAVE"MILK2.BAS"でセーブする。

SYSTEMでPC-ENGINEにもどってEDIT␣AUTOEXEC, BAT↵BASIC␣MILK2, BAS↵f10でREADYがでたらリセットする。すると, オート・スタートでゲームがはじまります(30秒ぐらいまつ)。

「めんどくせー」と思う人は**リスト1**を打ちこんでRUN, **リスト2**を打ちこんでSAVEしてRUNすればいいんでない!?

使いかた

30秒ぐらいたって, タイトル画面がでたら, トップガンのテープをセットして, PLAYボタンと同時にリターン・キーを押す。するとオープニング・ミュージックが流れ, すぐに戦いははじまる。

あなたはジョージ田吾作。もうあともどりはできない。あなたの機はイーグルII。旧式だが, スピードとバルカンの速さだけは, 今の戦闘機に引けをとらない。イーグルIIの操作方法を教えよう。

ジョイパッド。その㋐ボタンは連打することにより, 敵のミグ29ファルクラムの装甲をまるで紙に針をさしたようにつらぬき, Ⓑボタンは9.8の重力加速度で牛乳ビンを投下する。

目標は30軒の家に牛乳を配達することだ。しかし, 赤い屋根の家しか, 牛乳を受けとってくれない。

…そういうわけで, 今回こそは北方領土返還, そして日ソ・サケマス交渉を打開してほしい!

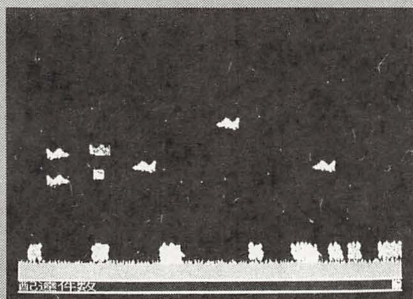
Good luck!

キャスト

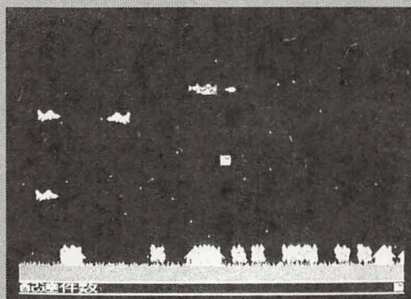
イーグルII…赤いプロペラ機。スピードだけがとりえ。

ミグ29ファルクラム…色によって,HP, 攻撃パターンもちがう。

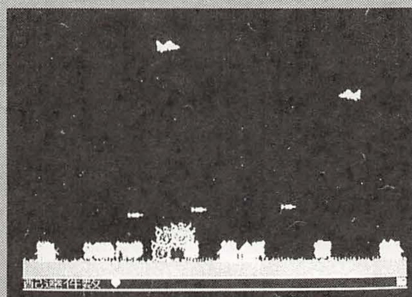
1. 青……後ろからせまってくる。自機が前にくるとホー



◀《写真1》イーグルIIを操作して赤い家に牛乳を配達してください



◀《写真2》前から後からミグ29ファルクラムが飛んできます



▶《写真3》ミサイルに何回か当たるとゲーム・オーバーです



▶《写真4》配達軒数はなんと30!ミグ31にやられているようじゃダメか!?

★パソコンが壊れるおそれがあるので, 影さんは電源プラグをコンセント2, 34567(コンセントに, さしこむな)。(静岡県富士市・大石琢麻16才)……【影:ププー!こりゃジャンプのランプランプぐらいおもしろい!つぐ美:けしてほめ言葉ではないようね。】

ミング・ミサイルを放つ。HP＝1

2．緑……前方からゆっくりせまり，自機と同じ高さまでくると，ミサイルを放つ。HP＝3

3．水色…高速で飛行している。HP＝5

4．黄色…つっこんでくる。HP＝10

5．白……後ろからきて，ホーミング・ミサイルを4発放つ。HP＝5

ミグ31…白い大型の機体。HPはなんと50。攻撃パターンは不明。

家…いろんな家があるが，配達できるのは赤だけ。

物 STORY 語

それは約2年前の夏。1人の男が，牛乳を配達するため，ソ連へと飛び立った。…そのころのソ連はチェルノブイリの原発事故で放射能による汚染が問題になっていた。とくに牛乳は汚染度が高く，まったく販売されていなかったのだが，その男，ジョージ田吾作の努力で少しずつではあるが，解決へ向かっていた。しかし，いっこうに解決しないのが，北方領土返還問題と，日ソ・サケマス交渉だった。

ついにジョージは力つき，愛機イーグルは二度と飛べない体になってしまい，その後2年間姿をくらませていたが，ここで引きさがるジョージではなかった。2年後の今，彼はサイボーグとしてよみがえり，イーグルはパワーアップして再びあの空を飛ぶときがきたのだ。

プログラムについて

学校でマシン語を覚えたので（情報科だから），メイン・プログラムをマシン語で作りました（速い！）。はじめて作ったものなので，プログラムが，自分でもわからなくなってしまいました。

MS-DOSを買ったので，マクロ・アセンブラでアセンブルしました。スプライト関係の命令はなんとか覚えましたが，グラフィックとサウンドBIOSがよくわからなかったので，迫力に欠けたかもしれません。しかし，スピードがあるのでけっこう楽しめるんじゃないでしょうか。

メインはCALL &H0で呼んで，&HC08番地の内容をBASICにわたして，処理しています。

いちおう，背景のスクロール（4重），画面合成にこったつもりです。そこんとこよろしく。

改造法

プログラムの中で，マシン語をロードしたあとに，ここを変えれば，こうなる。

			初期
&H BFD	…自機のスピード	0～10	4
&H 1E2	……バルカンの速さ	1～16	6
&H 0A5	……連射にする	1，2	1

（例）POKE &H 0A5，2…連射になる。

おまけ

CALL &H21で，星が3重スクロースするヨ！

●参考にしたもの

・88VAテクニカル・マニュアル（BNN第2企画部編）

・MS-DOSマクロアセンブラ入門（ナツメ社）

・ファイナル・ファンタジーIIの音楽

・ヤーレンソーラン北海道の音楽

★

★ ★

★

《第1表》マシン語データ（アドレス）

0000	……START
0021	……星スクロール・サブ・ルーチン（BASICにもどる）
002B	……星スクロール・サブ・ルーチン（呼ばれたところにもどる）
008A	……KEY入力，自機表示，バルカン発射，ミルク投下サブ・ルーチン
0306	……自機，バルカン当たり判定サブ・ルーチン
040E	……スプライト番号変換サブ・ルーチン
0467	……敵出現サブ・ルーチン
053E	……敵移動，前景スクロール・サブ・ルーチン
0B4C	……爆発サブ・ルーチン
0BF5～	…データ
0F6F～	…シオリオ・データ
1159	……END

《リスト1》ヤーレンソーラン北海道2のデータ作成プログラム・リスト

```
10 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■マシン語作成
20 CLEAR ,ABS(SYSTEM(15)-2048):DEF SEG=SYSTEM(14)
30 FOR I=0 TO &HF6E:POKE I,0:NEXT I
40 AD=0:LI=370:ELI=1330:GOSUB *SE
50 AD=&HF6F:LI=1350:ELI=1500:GOSUB *SE
60 FOR I=0 TO 198 STEP 2:POKE2 &HD17+I,RND*630+5
70 POKE2 &HDDF+I,RND*165+5:POKE2 &HEA7+I,RND*3+1:NEXT I
80 BSAVE "MILK2.BIN",0,AD:GOTO 150
90 *SE:CH=0:IF LI=ELI+10 THEN RETURN
100 READ A$:FOR X=1 TO 64 STEP 2:A=VAL("&H"+MID$(A$,X,2))
110 POKE AD,A:AD=AD+1:CH=CH+A:NEXT
120 READ CHK$:IF HEX$(CH MOD 255)<>CHK$ THEN BEEP:PRINT "ERROR IN ";LI:END
130 LI=LI+10:GOTO 90
140 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■キャラクター作成
150 SCREEN WIDTH 4,640,4
160 DIM G%(10000):PAT=1
170 FOR P=1 TO 7:CLS 3
180    READ X1,Y1:X=0:Y=0
190    READ C$:FOR I=1 TO X1:PSET (X,Y),VAL("&H"+MID$(C$,I,1)):X=X+1:NEXT I
200    Y=Y+1:X=0:IF Y<>Y1 THEN 190
210       FOR C=1 TO 6:FOR X=0 TO X1-1:FOR Y=0 TO Y1-1:COL=POINT(X,Y)
220       IF COL=1 OR COL=9 THEN COL=COL+C
230       PSET (X,Y+20*C),COL:NEXT Y,X,C
240       FOR I=0 TO X1:GET @(I,0)-(I,199),G%:PUT @(100+X1-I,0),G%:NEXT I
250    FOR X=0 TO 1:FOR I=0 TO 6:GET @(X*100,I*20)-(X1-1+X*100,Y1-1+I*20),G%
260    PUT PATTERN PAT,G%,4:PAT=PAT+1:NEXT I,X
270 NEXT P
280 FOR X=0 TO X1-1:GET @(X,120)-(X,120+Y1-1),G%
290 PUT @(X*2+200,120)-(X*2+201,120+Y1-1),G%,PSET:NEXT
300 GET @(200,120)-(X*2+199,120+Y1-1),G%
310 PUT PATTERN PAT,G%,4:PAT=PAT+1
320 FOR I=1 TO 6:G%(0)=32:G%(1)=20:G%(2)=0:FOR L=1 TO 39:READ A$
330 B$=MID$(A$,1,2):B$=B$+MID$(A$,3,2):G%(L+2)=VAL("&H"+B$):NEXT L
340 PUT PATTERN PAT,G%,1,7:PAT=PAT+1:NEXT I
350 SAVE PATTERN "MILK2SPR.PAT",ALL:END
360 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■マシン語データ
370 DATA 1E8CC88ED8E88200E8CC01E80F02E85604E82A05E8EF02803E080C0074E71FCB,47
380 DATA 901E8CC88ED8E80200EBF3C706060C00008B36060CBB170D8B10BBDF0D8B008B,25
390 DATA D8B90000B416B000CD878B36060CBBA70E8B00BB170D29008338017C26BB170D,7C
400 DATA 8B10BBDF0D8B008BD88B0E020CB416B000CD878306060C02A1040C3906060C74,C1
410 DATA 08EBAEC7007F02EBD4C3B00FE644E4453CFD7509E81702B00FE644E4453CFE75,6
420 DATA 13803E110C017412C606110C0190E8D500EB0790C606110C0090A0120CFE0612,84
430 DATA 0C3A06FD0B7238C606120C0090B00EE644BA4500EC3CFF74263CFE74253CFD74,AC
440 DATA 2F3CFB743A3CF774453CF674513CF5745A3CFA7503EB62903CF97503EB6890EB,C
450 DATA 7390833EFB0B0074F6FF0EFB0BEB6590813EFB0B9800745CFF06FB0BEB569083,C2
460 DATA 3EF90B0A7C4E832EF90B02EB4790813EF90B5802773E8306F90B02EB3790833E,6F
470 DATA FB0B0074E9FF0EFB0BEBE3813EFB0B980074DBFF06FB0BEBD5833EFB0B0074BF,C5
480 DATA FF0EFB0BEBB9813EFB0B980074B1FF06FB0BEBABB80100B405B3028B0EF90B8B,38
490 DATA 16FB0BCD84C3803E100C017503E98C00C606100C01908B0EF90B83C11E890E0C,1E
500 DATA 0C8B16FB0B83C20489160E0CB80200B405B3478B0E0C0C8B160E0CCD84C70613,C8
510 DATA 0C0200E84802B408B0008B16130C8B0E150CCD84EB4690803E100C00743E8306.56
```

★X68Kはアクションなどいいゲームばかりだ。NECもX68Kに負けない機種をだしてほしい。僕もストIIでダルシムがなくなってしまうのかと心配だったけど，この記事を読んでとてもうれしかったです。（兵庫県小野市・**近田辰彦15才**）……**【影：作文の点悪いでしょ。】**

```
520 DATA 0C0C05B80200B405B3478B0E0C0C8B160E0CCD84813E0C0C80027703EB1E90C6,82
530 DATA 06100C0090C706130C0200E80002B409B0008B16130C8B0E150CCD84C3803E1B,66
540 DATA 0C0074F8FE06000CA0010C3806000C7C6BC606000C0090803E010C017404FE0E,26
550 DATA 010CFF061E0C813E1E0CAA007C4E833E220C007429803E250C007422A1200C3B,B9
560 DATA 061C0C7F19051E0039061C0C7F10C606250C0090C606080C0190FE06260CC606,E5
570 DATA 1B0C0090C706130C0300E88101B409B0008B16130C8B0E150CCD84C3B80300B4,83
580 DATA 05B31D8B0E1C0C8B161E0CCD84C3803E1B0C017450C6061B0C0190C606000C00,83
590 DATA 90C606010C0F908B0EF90B83C10A890E1C0C8B16FB0B83C20889161E0CB80300,34
600 DATA B405B31D8B0E1C0C8B161E0CCD84C706130C0300E81701B408B0008B16130C8B,15
610 DATA 0E150CCD84C3B93A00BA1D008BDABE9F0C8038017407494AE2F2EB3C908BD9BE,5D
620 DATA 270CA1F90B2D140039007CEA05280039007FE3BE630CA1FB0B2D030039007CD6,19
630 DATA 05070039007FCF8BDABE9F0CC60002C606080C0290EBBFC3803E100C0074F8B9,13
640 DATA 3A00BA1D008BDABE9F0C8038017405494AE2F2C38BD9BE270CA10C0C2D140039,CE
650 DATA 007CEC051E0039007FE5BE630CA10E0C2D0A0039007CD8050C0039007FD18BDA,DC
660 DATA BEF90C80380074C7FE088038007510BE9F0CC60002381E090C7504881E080CBE,90
670 DATA 9F0CC6440902B80900B405B3398B0E0C0C8B160E0CCD84C706130C0900E82E00,F6
680 DATA B408B0008B16130C8B0E150CCD84C606100C0090C706130C0200E81100B409B0,C
690 DATA 008B16130C8B0E150CCD84E961FFBA00008B0E130C83F901741883F911732DB8,7F
700 DATA 0200BB020049F7E3E2FC8916130CA3150CC3C706130C0000C706150C0200C3C7,75
710 DATA 06130C0200C706150C0000C383E91083F90174EBB80200BB020049F7E3E2FCA3,57
720 DATA 130C8916150CC3833EF50B007405FF0EF50BC38B1E0A0CBE6F0FB4008A4004B1,E4
730 DATA 0AF6E1A3F50B8A003C637508C7060A0C0000EBDEC606090C00908B1EF70BBF9F,5C
740 DATA 0CC601018B1E0A0C8A40028B1EF70BBFBD0C8801BFDB0CC601018B1E0A0C8A40,1C
750 DATA 038B1EF70BBFF90C88018B1E0A0CB5008A08B87F02F7E18BC8B6008A500152A1,F5
760 DATA F70BBB0200F7E38BD85ABF270C8909890E170CBF630C89118916190CA1F70BB4,83
770 DATA 05B3008B0E170C8B16190CCD848B1EF70B891E130CE8F6FEB408B0008B16130C,F
780 DATA 8B0E150CCD8483060A0C05FF06F70B833EF70B1E7401C3C706F70B0A00C3FF06,7B
790 DATA FE0B833EFE0B1E755AC706FE0B0900B404B000B100BB0500BA0000CD8FE8CBFA,48
800 DATA 833E220C00743C832E200C05833E200C007C13B80400B405B3108B0E200CBA9A,56
810 DATA 00CD84EB1E90C706220C0000C706130C0400E879FEB409B0008B16130C8B0E15,19
820 DATA 0CCD84A1FE0BBB0200F7E38BC88B1EFE0BBE9F0C80380074088038017404E98B,F2
830 DATA 05C3BEBD0C8038017503EB3C908038027503E9E1008038037503E94401803804,5B
840 DATA 7503E994018038057503E90C028038067503E98C028038077503E91603803808,D1
850 DATA 7503E96D03E9EA03BEDB0C8038017511BE630CA1FB0B8BD93B007C0FFF00EB0D,8D
860 DATA 908BD9BE630CFF08EB2590FF08BE270C832803BE630CA1FB0B3B007403EB1090,8C
870 DATA 8B1EFE0BBEDB0CC60002B002E87104A1FE0BBB0200F7E38BC88BD9BE270CFF08,2D
880 DATA 8B00A3170CBE630C8B00A3190CA1FE0BB405B35F8B0E170C8B16190CCD84BE27,9
890 DATA 0CA1FE0BBB0200F7E38BC88BD98338007F238B1EFE0B891E130CE871FDB409B0,AA
900 DATA 008B16130C8B0E150CCD848B1EFE0BBE9F0CC60000C3BEDB0C8B1EFE0BB5008A,11
910 DATA 0880F9147404FEC18808BE270CA1FE0BBB0200F7E38BD829088338007C1F8B00,10
920 DATA A3170CBE630C8B00A3190CA1FE0BB405B32B8B0E170C8B16190CCD84C38B1EFE,CF
930 DATA 0B891E130CE806FDB409B0008B16130C8B0E150CCD848B1EFE0BBE9F0CC60000,DF
940 DATA C3BE270CA1FE0BBB0200F7E38BD883280A8338007C1F8B00A3170CBE630C8B00,78
950 DATA A3190CA1FE0BB405B3608B0E170C8B16190CCD84C38B1EFE0B891E130CE8AEFC,EA
960 DATA B409B0008B16130C8B0E150CCD848B1EFE0BBE9F0CC60000C3BE270CA1FE0BBB,3E
970 DATA 0200F7E38BD88328058338007C478138A4017C1F8B00A3170CBE630C8B00A319,36
980 DATA 0CA1FE0BB405B3618B0E170C8B16190CCD84C38328058B00A3170CBE630C8B00,DC
990 DATA 3B06FB0B740B7F06050100EB04902D01008900EBC98B1EFE0B891E130CE82EFC,CF
1000 DATA B409B0008B16130C8B0E150CCD848B1EFE0BBE9F0CC60000C3BE270CA1FE0BBB,3E
1010 DATA 0200F7E38BD883000381387F027F4E8B00A3170CBE630C8B00A3190CA1FE0BB4,7
1020 DATA 05B3558B0E170C8B16190CCD84A1F90B3906170C7F26BEDB0C8B1EFE0B803802,A7
1030 DATA 741AA1FB0B3906190C7F112D0A003906190C7C08C60002B006E86402C38B1EFE,87
1040 DATA 0B891E130CE8A6FBB409B0008B16130C8B0E150CCD848B1EFE0BBE9F0CC60000,7E
1050 DATA C3BEDB0C8B1EFE0BB5008A0880F90F7704FEC18808A1FE0BBB0200F7E38BD8BE,25
1060 DATA 270C010881387F027F45A1F90B39007C1F8B00A3170CBE630C8B00A3190CA1FE,2D
1070 DATA 0BB405B3328B0E170C8B16190CCD84C38B00A3170CBE630C8B003B06FB0B740B,18
1080 DATA 7F06050200EB04902D02008900EBCC8B1EFE0B891E130CE814FBB409B0008B16,2
1090 DATA 130C8B0E150CCD848B1EFE0BBE9F0CC60000C3BEDB0C8B1EFE0BB5008A0880F9,F1
1100 DATA 0A7703418908A1FE0BBB0200F7E38BD8BE630C0108A1FB0B39007F1F8B00A319,1
1110 DATA 0CBE270C8B00A3170CA1FE0BB405B3328B0E170C8B16190CCD84C38B1EFE0BBE,A7
1120 DATA DB0CC60001BEBD0CC60006BEF90CC60000C3BE270CA1FE0BBB0200F7E38BD883,73
1130 DATA 000381387F027F468B00A3170CBE630C8B00A3190CA1FE0BB405B35B8B0E170C,A
1140 DATA 8B16190CCD84813E170CC8007F1FA1F90B3906170C7F16BEDB0C8B1EFE0BFE00,5B
1150 DATA 80380F7C08C60001B007E8F300C38B1EFE0B891E130CE835FAB409B0008B1613,23
1160 DATA 0C8B0E150CCD848B1EFE0BBE9F0CC60000C3C706F50BE803A1FE0BA2090CBE27,C5
1170 DATA 0CBB0200F7E38BD8A1F90B39007C06832806EB04908300038B00A3170CBE630C,A5
1180 DATA 8B003B06FB0B7F06050100EB04902D0400A3190C8900A1FE0BB405B3638B0E17,90
1190 DATA 0C8B16190CCD84A1F90B3906170C7F36BEDB0C8B1EFE0BFE008038197C28C600,7A
1200 DATA 01BE9F0C8B1EF70B8038017514FF06F70B833EF70B1E750EC706F70B0A00EB06,97
1210 DATA 90B007E83A00C3C706220C0100C606250C0190C706200C7F02B80400B405B310,71
1220 DATA B97F02BA9A00CD84C706130C0400E85DF9B408B0008B16130C8B0E150CCD84C3,13
1230 DATA 8B1EF70BBE9F0CC60001BEDB0CC60001BEBD0C8800BEF90CC60000A1FE0BBB02,53
1240 DATA 00F7E38BD8BE270C8B08890E170CBE630C8B108916190C52A1F70BBB0200F7E3,9F
1250 DATA 8BD85ABE270C8908BE630C83C2048910A1F70BB405B3008B0E170C8B16190CCD,B7
1260 DATA 848B1EF70B891E130CE8E2F8B408B0008B16130C8B0E150CCD84FF06F70B833E,C2
1270 DATA F70B1E7506C706F70B0A00C3833EFE0B097503E99700BE270C8BD98B00A3170C,B3
1280 DATA 2D04008900BE630C8B1083EA058916190C8B1EFE0BBE9F0C8A1080C262A1FE0B,C6
1290 DATA B4058ADA8B0E170C8B16190CCD848B1EFE0BBEDB0C8038017703FE00C3C60000,D
1300 DATA BE9F0C8A00FEC03C0874038800C3C600008B1EFE0B891E130CE852F8B409B000,A0
1310 DATA 8B16130C8B0E150CCD84803E090C00751BFE06240C803E240C147510C606240C,EC
1320 DATA 0090833E220C017403E89BFEC3BE9F0CBB0900EBB964000A0040016400040A00,37
1330 DATA 0A0A070032000000000000000000000000000000000000000000000000000000,4D
1340 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ゲーム・シナリオ
1350 DATA 014B02011E013702011E015F0201C8013701033201370103320196010364015A,2B
```

```
1360 DATA 03051E015A040A1E005005010100640501C8013201033201820103320150040A,BA
1370 DATA 1E0150040A0F014601030F0150040A64005006011E0032050101006E05016401,33
1380 DATA 0001030101960103320132040A01016E040A3201500503C80132040A32013204,91
1390 DATA 0A320132040A320146010364019601033201960103640082050132006E05010A,66
1400 DATA 005A06010100820601C80132040A32016E040A320132040A32016E040A010050,1A
1410 DATA 0501140046050101005A050114003C05010100640501C8006406013200960601,8D
1420 DATA 3200320601320164040A320164040A1E016E01030100000805FF013201033201,C0
1430 DATA 3201033201320103C80196010332019601033201960103C80164010332018203,8A
1440 DATA 05140178030514018C0305C8011E0103320182010332012803050101640305C8,84
1450 DATA 016403053201640103320132040A1E0132040A1E0132040A010000080501018C,D7
1460 DATA 040A3200640501320082050132004605013200000805FF006406011E00320601,E5
1470 DATA 1E009606011E0000050101009605011E001E050101006E05011E004605016400,4
1480 DATA 8206010A001406010A004606010A012D030501015503051E010F030501017D03,5E
1490 DATA 05FA015A040A0F013201030F018C01030F015A040A0A003205010A0096050164,16
1500 DATA 000009320A630000001E5052424954320D0A2030364134202043442038342020,23
1510 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■キャラクターデータ
1520 DATA 40,8:'イーグル2
1530 DATA 0009990000000000000999990000000000000000
1540 DATA 00081199900000000000997979799000000D0000
1550 DATA 00081111999900099999999999999901800D0000
1560 DATA 00088111111111111199999911111111880F0000
1570 DATA 0000988889991119999888889919999188FF0000
1580 DATA 00008FFFF8999999888FFFFF89999999880F0000
1590 DATA 000088FFFF8888888FFFFFFFF8998889880F0000
1600 DATA 000000000000888FFFFFFFFFF888008800D0000
1610 DATA 40,16:'家
1620 DATA 0000000000000000000001100000000000000000
1630 DATA 0000000000000000000111110000011190000000
1640 DATA 0000000000000000111888811100011990000000
1650 DATA 000000000000000111188FFF8811101199000000
1660 DATA 0000000000001118888888888888811199900000
1670 DATA 0000000000111888888888888888881119000000
1680 DATA 0000000011188888888888888888881110000000
1690 DATA 000000111FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF1110000
1700 DATA 00001FF777777777777777777777777777FF1100
1710 DATA 001100FF77FFFFFF777777EEEEEEEEEEE77F00011
1720 DATA 000000F77F9999F777777EDD5DEDD5DE77F00000
1730 DATA 000000F77F9999F777777ED5DDED5DDE77F00000
1740 DATA 000000F77F1999F777777EDDDDEDDDDE77F00000
1750 DATA 000000F77F9999F777777EEEEEEEEEEE77F00C00
1760 DATA 000C40FC7F9999F7747747777777777774C0C4C0
1770 DATA C4CCCCC4CCCCCC4CCCCCCCC4C4CCCC444C4C4CCC
1780 DATA 16,8:'ミルク
1790 DATA 0000000000000000,5500FFF82FFFFFF0,5DFFF9902999999F,5D0999022000000F
1800 DATA 5D7777727777777F,5D7777722777777F,5DFFF7727777777F,5500FFFF2FFFFFF0
1810 DATA 24,4:'ミサイル
1820 DATA 000000FF6F8888888000F86,27FFFF77767FFFFFFEEE7F6
1830 DATA 000000FF6F8888888000F86,000000000000000000000000
1840 DATA 16,8:'火花
1850 DATA 0000000000000006,0000006000660070,0000000E00066667,0000000000666767
1860 DATA 0006E00E66667770,00000000E0000767,0000000600066760,0000000000006006
1870 DATA 16,4:'バルカン
1880 DATA 000008E6E6666600,6666666E67777777,000008E6E6666600,0000000000000000
1890 DATA 40,8:'ミグ29ファルクラム
1900 DATA 0001119000000000000090D577D0000000000000
1910 DATA 0008111990000000000019DDD555500000000000
1920 DATA 0008111199990000111111111111119000000000
1930 DATA 00008111111111111111111111F811198888F000
1940 DATA 000098888889188888888891F88999988FFFFFF
1950 DATA 00008FFFF888FFFFFFFF8888F88999998888F000
1960 DATA 0000FFF080FFFFFF888800888800000000000000
1970 DATA 000000000FFF800000000000000000000000000
1980 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■爆発パターン
1990 DATA 0000,0000,0000,0070,00F0,3F00,00FE,FF01,C0FF,FF07,F0FF,FF1F,FCFF
2000 DATA FF3F,FEFF,FF3F,FEFF,FF7F,FFFF,FF7F,FFFF,FF7F,FFFF,FF3F,FEFF,FF3F
2010 DATA FEFF,FF1F,FCFF,FF07,F0FF,FF01,C0FF,3F00,00FE,0700,00F0,0000,0000
2020 DATA 0100,0000,0400,00D0,1800,0F3F,70D4,9C07,E0EF,FF07,F0FD,FC03,F01F
2030 DATA DC3F,F491,442F,EC00,01EE,7EE2,4FFE,76F8,0F3B,7CF9,133F,ECE1,C22F
2040 DATA B047,F07E,B01F,DF79,E0FD,0EC0,7CF8,0080,0700,0080,0000,0000,0100
2050 DATA 0000,0000,0100,00F0,0042,0007,0F00,C601,78E8,E011,E03D,0007,3000
2060 DATA 1C4F,36FD,241C,0803,613C,4CE3,4F3C,14F8,4F58,3CF9,1348,38E1,1E1E
2070 DATA 3244,002F,F040,F01E,E82F,8F70,0EF8,0440,C300,0080,0100,0000,0100
2080 DATA 0000,0580,0140,0870,0052,0017,0F00,C641,78E8,A081,E03D,0386,3000
2090 DATA 044D,3644,241C,0802,2030,4CE2,013C,14F0,4050,3CF0,4048,3800,121C
2100 DATA 3240,002C,E000,F01A,E82E,8F60,0EF8,8080,C300,0C00,010C,0000,0160
2110 DATA 0400,0000,0000,0860,0050,0016,0600,C640,7068,A001,A021,0000,2000
2120 DATA 0041,3600,0418,0800,0020,4C80,013C,14C0,4050,0C00,4040,2800,1004
2130 DATA 3200,0024,A000,B01A,E822,8E60,0C08,8000,0100,0C00,0000,0000,0100
2140 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0080,0600,0648,7068,2002,A001,0000,0000
2150 DATA 0041,3200,0008,0800,0020,4000,0014,1000,0050,0800,0040,2800,1004
2160 DATA 1200,0024,A000,901A,E822,8C60,0C08,8080,0100,0000,0000,0000,0100
2170 '<<< FILE NAME = "MILK2DAT.EDI"     Copyright By Taichi Ishikawa. >>>
```

★　★

★読者の読者による読者のためのOFコーナー!!!!(熊本市・福満慎介13才)……【影：正確には「読者の編君による影さんのためのOFコーナー」だけどね。編：またバカなことを。Dr.D：「ベーマガのDr.によるプログラマーのためのチェッカーフラッグ」一同：はい。】

《リスト2》ヤーレンソーラン北海道2のメイン・プログラム・リスト

```
10  '♡♡♡ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ♡♡♡  初期設定
20  LOAD PATTERN "MILK2SPR.PAT",ALL
30  *REPLAY:CLEAR ,ABS(SYSTEM(15)-2048):DEF SEG=SYSTEM(14):BLOAD "MILK2.BIN"
40  POKE &HBFD,4:POKE &H1E2,6:POKE &HA5,1:POKE2 &HC02,7
50  DIM G%(300):A%=&H0:MILK=0:C=3:COL(1)=2:COL(2)=6:COL(3)=5:PEND=&HC08
60  BUFFER=0:DEF SPRITE 1 AS 2:IF POINT(0,180)<>0 THEN 270
70  '♡♡♡ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ♡♡♡  画面設定
80  SCREEN WIDTH 6,640,4,640,4:CLS 3:PALETTE MODE 0:CONSOLE 0,25,0
90  BUFFER #0,1280,200,4:SCREEN WINDOWS #0,(0,0),200,0
100 COMPOSE 2,1,0,3:WIDTH 40,25:PALETTE 3,24224:COLOR 7,,0
110 OUT (&H100),INP(&H100) OR (&H40):SCREEN ,2
120 '♡♡♡ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ♡♡♡  初期画面
130 FOR L=0 TO 30
140   RX=RND*1200:R=RND*100:IF R<70 THEN 170
150   R=INT(RND*7):GET PATTERN 15+R,G%:IF (R=1 OR R=2) THEN 150
160   PUT @(RX,154),G%,PSET,,,1:GOTO 220
170   LINE (20-1+RX,160)-(20+1+RX,160+10),3,BF
180   FOR I=0 TO 40
190   X1=(RND(1)*20)-10:Y1=(RND(1)*10)-5
200   CIRCLE (20+X1+RX,160+Y1),3,4,,,,F
210   CIRCLE (20+X1+RX,160+Y1),3,12:NEXT I
220 NEXT L
230 FOR I=1 TO 1279 STEP 2:LINE (I,170)-(I,170-RND*3),4:NEXT
240 LINE (0,170)-(1279,182),12,BF
250 LINE (0,183)-(1279,193),7,B:LINE (0,184)-(1279,192),0,BF
260 '♡♡♡ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ♡♡♡  タイトル
270 BUFFER=8:CLS 3:GET PATTERN 29,G%:STOPM:PLAY "O7V15T255@13L16C>G1":SCREEN ,0
280 PUT @(623,184),G%:LOCATE 7,10:PRINT "ヤーレンソーラン・北海道  2"
290 A%=&H21:CALL A%:IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 290 ELSE STOPM
300 P1$="O4V12L8":P2$="T145A4A4G4G4G4B8G8A2":PLAY P1$+"@24"+P2$,P1$+"@58"+P2$
310 TURN OFF SPRITE:TURN ON SPRITE 1:FOR I=0 TO 600 STEP 4
320 LOCATE SPRITE 1,I,80,2:LOCATE I/16,10:PRINT " ":CALL A%:NEXT
330 SPRITE 1,"S300 G320,100":START SPRITE 1:FOR I=0 TO 75:CALL A%:NEXT:A%=0
340 '♡♡♡ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ♡♡♡  メイン・ルーチン
350 POKE2 &HC02,COL(C):COLOR COL(C):LOCATE 0,23:PRINT "配達件数"
360 CALL A%:N=PEEK(PEND)
370 IF N=1 THEN 420
380 IF N=2 THEN 470
390 IF N>9 THEN 640
400 GOTO 350
410 '♡♡♡ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ♡♡♡  配達
420 MILK=MILK+1:COLOR COL(C):LOCATE MILK+8,23
430 PRINT "♡":STOPM:PLAY "V15L16@10CEG"
440 IF MILK=30 THEN *ENDING
450 POKE PEND,0:GOTO 350
460 '♡♡♡ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ♡♡♡  ダメージ
470 IF PEEK(&HC09)>9 THEN 510
480 COLOR ,,65535!:STOPM:PLAY "V15@57L64GFEDC"
490 C=C-1:COLOR ,,0:IF C=0 THEN 550
500 POKE PEND,0:GOTO 350
510 CO=COLLISION(-1):C1=PEEK(&HC09)
520 IF COLLISION(C1)=1 THEN C=1
530 GOTO 480
540 '♡♡♡ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ♡♡♡  自機爆発
550 BX=PEEK2(&HBF9):BY=PEEK2(&HBFB):POKE2 &HBF9,1500
560 TURN OFF SPRITE 1:GOSUB *BOM:COLOR 7:FOR I=0 TO 3000:NEXT
570 LOCATE 1,8:PRINT "Ｄｏｎ'ｔ ｎｅｖｅｒ ｇｉｖｅ ｕｐ！"
580 STOPM:P1$="T120L4V12":P2$="DG2.DA2.DA#2.>C8D8C4<G2"
590 P3$="G8A8A#2>C<A#AA#AF":PL$=P1$+P2$+P3$+"D1.R."+P2$+P3$+"G1."
600 PLAY "@3O6"+PL$,"O5@3"+PL$,"@3O4"+PL$:POKE2 &HC02,7
610 IF INKEY$=CHR$(13) THEN *REPLAY
620 A%=&H21:CALL A%:GOTO 610
630 '♡♡♡ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ♡♡♡  ボス爆発
640 BX=SPRITE(N,3):BY=SPRITE(N,4):IF C<3 THEN C=C+1
650 GOSUB *BOM:POKE PEND,0:BL=PEEK(&HA5B):POKE &HA5B,BL-5:GOTO 350
660 '♡♡♡ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ♡♡♡  爆発ルーチン
670 *BOM:FOR I=5 TO 8:X1(I-4)=BX+(RND(1)*40)-20:Y1(I-4)=BY+(RND(1)*20)-10:NEXT
680 STOPM:PLAY "O1V13@53L16T255C1V10C1V6C1V2C1":FOR I=1 TO 6:FOR L=5 TO 8
690 FOR W=0 TO 30:CALL A%:NEXT:LOCATE SPRITE L,X1(L-4)-I*4,Y1(L-4),I+99
700 TURN ON SPRITE L:NEXT L,I:TURN OFF SPRITE 5,6,7,8:RETURN
710 '♡♡♡ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ♡♡♡  エンディング
720 *ENDING:FOR C=15 TO 0 STEP -1:FOR I=1 TO 15
730 PALETTE I,(C*4096+3072)+(C*64+32)+(C*2+1):CALL A%:NEXT I,C
740 TURN OFF SPRITE:PALETTE:PALETTE 3,24224:COLOR 5,10:LOCATE 0,4
750 PRINT "  そして．．．":PRINT:LOCATE SPRITE 1,300,120,2
760 PRINT "  多くのソビエト人は、ジョージの行為に":PRINT
770 PRINT "  心を打たれ、武器を捨てた。と同時に、":PRINT
780 PRINT "  全人類が一つになり戦いを忘れた．．。":PRINT
790 AA$="@2V15":B$="T150C1&C2D2E1":C$="T150O3E1&E2D2C1"
800 BB$="O4R1CDEG>C1":CC$="O3R1R2F.E16F16E1":DD$="O3R1R2F.E16F16E1"
810 PLAY AA$,AA$,AA$,AA$,AA$:PLAY B$,BB$,C$,DD$,CC$
820 COLOR 11:LOCATE 21,15:PRINT "- TO BE CONTINUED -":TURN ON SPRITE 1
830 FOR I=1 TO 15 STEP .2:POKE2 &HC02,I*5 MOD 15:A%=&H21:CALL A%
840 L=INT(I):PALETTE 11,(L*4096+3072)+(L*64+32)+(L*2+1):NEXT:GOTO 830
850 '♡♡♡ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ♡♡♡
860 '         By Taichi Ishikawa. --- TO BE CONTINED ---
```


★MSXを買おうと思っていたが，BASICマガジンを読んで思いとどまった。ありがとう…。(千葉県八千代市・かぐぇ～17才)……
【影：やっぱアルミボディが気に入らないよな。編：突っ込みませんよ。影：成田まで一気に行けるのがいいよ。Dr.D：何も言わん。】

PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC (86))用



ハットリス風アクション・パズル

WEARIS(ウエアリス)

高橋　潤

はじめに

昨年の夏休み，PC-9801DSを手に入れ，2か月ほどたち「もうそろそろ98用のゲームをベーマガに送ってみよう！」と思ったので送ります（10月中は，高専祭のパソコン・ゲーム・コーナーのゲーム作りでいそがしかった）。

内　容

ということで98用第1作目「WEARIS」ゲッ！変な名前。と思う人もいると思いますが，着る物のWEARとテトリスのRISを合わせるとこうなったのです。と，いうことはもしや，テトリス着物バージョンなのでは？　そのとおりです。

ゲームの作りかた

では，まず**リスト1**を打ち込んで実行しましょう。画面に服やズボンが表示されドライブ1のディスクにキャラデータを書き込みます。もし，キャラの形が変なときはDATA文に誤りがあるので直しましょう。

つぎに**リスト2**を作り，サウンドボードのない人は，50行をMUS%＝0にしましょう。そして，ドライブ1にキャラデータの入ったディスクを入れてから実行しましょう。

スピード調整

V30の8MHz，BGMオフの状態で40行のSPEED%を0にして走らせたスピードが規定の速さです（なんとV30でも遊べちゃう！）。速すぎるときは，SPEED%を大きくしよう。また，サウンドボードを持っていても，V30等の遅いCPUの場合，遅すぎてしまうので，その場合はBGMはがまんしてください。MUS%＝0にします。

遊びかた(ハットリスに似ている？)

タイトルで，LEVELとSHOP（最初から積んである高さ）を入力するとスタートです。上から二つのキャラが落ちてくるので④⑥キーで左右に移動⑤で左右のキャラを入れかえることができ，②で落下します。

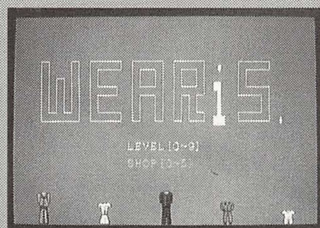
そして，上下が合うように置くと，消えて点数が入ります。15組消すと，つぎのレベルに進み，そのとき，画面上にはズボン類のみ残り，あとは消えます。全9レベル！それをクリアすればエンディング！上まで積まれるとゲーム・オーバーです。

上下の組合わせは，**リスト1**実行時とタイトルにでるとおりなのでよく見ておこう！

PC-9801/286

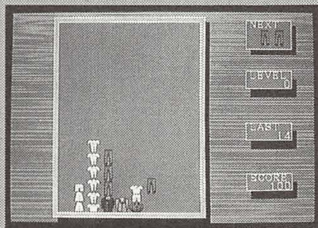
《第1表》変数表

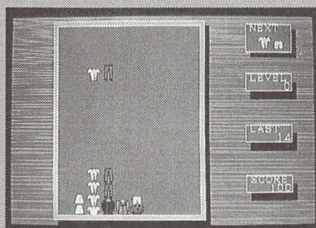
SP1%	スプライト・データ
SP2%	各キャラのデータの配列中の位置
CH%	各キャラの高さ(見かけ上)
LC%	各列に積まれているキャラの数
LN%	積まれている各キャラの番号
LH%	積まれている各キャラのY座標
H1%	つぎに積まれる場所
CH2%	各キャラの高さ(理論上)
W1%, W2%	落下中の二つのキャラ番号
W3%, W4%	NEXT
WX%, WY%	落下中のキャラの座標
B1%	落下中のキャラの有無
GX%, GY%, GW%	サブルーチンの引数
CX%, CY%	当たり判定するための座標



▲《写真1》これがタイトル画面です。ここでLEVELとSHOPをきめてからはじめよう

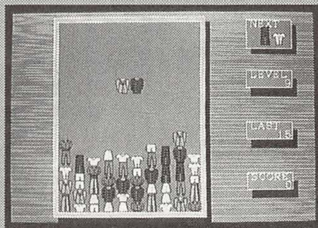
▼《写真2》タイトル画面にあった服の上下と同じようにくっつけると消えます





▲《写真3》いくら同じキャラを積み重ねたところでまったく意味なし

▼《写真4》SHOPを5にすると最初からこんなに積み上がっているぞ



★ぷちっ。「午後は○○おもいっきりテレビ」はおもしろくて役に立つ情報がいっぱいです。毎週月～金曜，日本テレビ系でお昼の12時から放送しています。みなさん，見ましょう。(神奈川県横浜市・**溝江哲治12才**)……【**影**：12才の少年がなぜそんな時間にテレビが見れる!?】

《リスト1》WEARISのキャラクター定義プログラム・リスト

```
10 ' WEARIS  (LIST 1)  キャラクター定義
20 SCREEN 3,0,0,1:CONSOLE 0,25,1,0:WIDTH 80,25:COLOR 0,0,,,2:CLS 3
30 DIM SIZE%(9),CC%(15)::RESTORE *DAT:FOR I=0 TO 9:READ SIZE%(I):NEXT
40 DIM SX%(9),SY%(9),SPR%(300):FOR I=0 TO 9:READ SX%(I),SY%(I):NEXT:READ A$
50 FOR I=0 TO 15:CC%(I)=VAL("&H"+MID$(A$,I*3+1,3)):COLOR=(I,CC%(I)):NEXT
60 OPEN "WEARIS.SPR" FOR OUTPUT AS #1
70 FOR I=0 TO 9:XX%=(I¥2)*30:IF I AND 1 THEN YY%=SY%(I-1) ELSE YY%=0
80 J1=1:READ A$:X%=0:Y%=0:WHILE 1
90 B%=VAL("&H"+MID$(A$,J1,1)):C%=VAL("&H"+MID$(A$,J1+1,1))
100 IF J1=63 THEN J1=1:READ A$ ELSE J1=J1+2
110 FOR J2=0 TO C%:PSET(XX%+X%,YY%+Y%),B%:X%=X%+1:IF X%=31 THEN X%=0:Y%=Y%+1
120 NEXT:IF Y%=SY%(I) THEN *JMP1
130 WEND
140 *JMP1:GET@(XX%,YY%)-STEP(SX%(I)-1,SY%(I)-1),SPR%
150 FOR J=0 TO SIZE%(I)-1:PRINT #1,SPR%(J):NEXT
160 NEXT I:FOR I=0 TO 15:PRINT #1,CC%(I):NEXT:CLOSE #1
170 *DAT
180 DATA 242,282,202,162,242,282,202,242,162,122
190 DATA 30,30,30,35,30,25,30,20,30,30,30,35,30,25,30,30,30,20,30,15
200 DATA "0A9888000009BEED8F87AFFF076DE506AD39A00A0AAA0AAA"
210 DATA "0F0F0F0F09290C27782605201520102174211120132003201620112133211120"
220 DATA "1420022016201120713170201220142002201622102070317020102214200220"
230 DATA "1820102070317020102016200220152011201021312011201020142002201520"
240 DATA "1120112031201120102014200220152011201120312011201020142002201520"
250 DATA "1123302410201420022014201520302014201420032013201522142013200420"
260 DATA "1320162015201320042013201620162012200420132016201620122004201320"
270 DATA "1620162012200420132016201620122004201220172016201220042012201720"
280 DATA "16201220042416201121142308201620182000B20162018200B20162018200B20"
290 DATA "1620112114200B20162018200B2818200F032A0F0F04"
300 DATA "072F0E201B2010200E2F0E2F0E201620132010200E2010211320122110200E21"
310 DATA "152013220E201620132010200E201620132010200E201521132010200E201521"
320 DATA "132010200E201521132010200D201621142010200C201621142010200C201621"
330 DATA "142010200C201621142010200C201621142010200C201621142010200C201621"
340 DATA "142010200C201621142010200C201621142010200C201621142010200C201621"
350 DATA "142010200B2016200120142010200A2016200120142010200A20162001201420"
360 DATA "10200A2016200120142010200A2016200120142010200A201620012014201020"
370 DATA "0A2016200120142010200A2016200120142010200A2016200120142010200A20"
380 DATA "16200120142010200A2016200120142010200A2801280F0F04"
390 DATA "0F0F0F0F032F2309204521742144200720462070207220702045200520482070"
400 DATA "2070207020472004204820712071204720032044204420702070204320442002"
410 DATA "2044204420722043204420022044204420722043204420022645207020442608"
420 DATA "204520702044200E204520702044200F204420702043200F0020442070204320"
430 DATA "0F00204420702043200F0020452143200F0020452142200F0220422040214220"
440 DATA "0F0220442142200F0220442142200F02204220402142200F0220442142200F02"
450 DATA "20442142200F022B0F0F08"
460 DATA "092B0F0220506050605060506150200F0220506050605060506150200F012051"
470 DATA "605060506050615060200F002050605160506050615060200F00205060516050"
480 DATA "60516150200F2051605060516150615060200E2050605160516150615060200E"
490 DATA "2050605160516151605060200D2051605160516151605160200C205060526051"
500 DATA "6151615060200C2050605260516151615060200C205060526051615161506020"
510 DATA "0B2051605160526152605160200A2050605260526152615060200A2050605260"
520 DATA "526152615060200A2050605260526152615060200A2050605260526152615060"
530 DATA "200A215221522152215060200C220122012201220F0F04"
540 DATA "0B280F012476230B228220708670208122072085217084708020842005208720"
550 DATA "81708070812086200320892081208120882002208A2489200220822088208720"
560 DATA "8220022082208820872082200220822088208720822002208220869080208720"
570 DATA "8220022082208820872082200220822088208720822002208220869080208720"
580 DATA "8220022082208820872082200220822088208720822002208220882086218220"
590 DATA "0320822085908020862082200420822087208620822004208220872086208220"
600 DATA "0420822087208620822004208220859080208620822004248720862408208720"
610 DATA "86200C20872086200C20812181908020822181200C2080208520842080200C20"
620 DATA "872086200C20872086200C2F210F0F05"
630 DATA "072F0E2F0E208022852280200E208D200E208D200E208020892080200E208020"
640 DATA "892080200E208020892080200E2080208321832080200E208020832183208020"
650 DATA "0E2080208321832080200D2081208321832081200C2081208321832081200C20"
660 DATA "81208321832081200C2081208321832081200C2081208321832081200C208020"
670 DATA "8421842080200C2080208421842080200C2080208421842080200C2080208421"
680 DATA "842080200C20802083200120832080200C20802083200120832080200C208020"
690 DATA "83200120832080200C20802083200120832080200B2081208320012083208021"
700 DATA "0A20812083200120832081200A20812083200120832081200A20812083200120"
710 DATA "832081200A20812083200120832081200A20812083200120832081200A208120"
720 DATA "83200120832081200A20812182200120832081200A2081208320012083208120"
730 DATA "0A20812083200120832081200A2801280F0F04"
740 DATA "0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F042204220E25A026A0240821A420A1207220A120"
750 DATA "A3210520A620A0227022A020A5200420A621A220A221A5200320A220A820A720"
760 DATA "A2200220A220A820A720A2200220A220A820A720A2200220A220A820A720A220"
770 DATA "0220A320A720A620A3200220A320A720A620A3200220A320A720A620A3200320"
780 DATA "A220A720A620A2200420A220A221A220A221A120A2200524A020A420A420A023"
790 DATA "0624A620A623092F210D22A020A121A120A0220E2F0F0F06"
800 DATA "082F0E21A020A020A020A020A020A02060200E20AC60200E20AC60200E20AC60"
810 DATA "200E20AC60200E20A521A460200E20A521A460200E20A521A460200E20A42001"
820 DATA "20A360200E20A4200120A360200E20A4200120A360200D20A5200120A460200C"
830 DATA "20A5200120A460200C20A4200320A360200C20A4200320A360200C20A4200320"
840 DATA "A360200C20A4200320A360200C20A4200320A360200C20A4200320A360200C20"
850 DATA "A4200320A360200C20A4200320A360200C20A4200320A360200C20A4200320A3"
860 DATA "60200C20A4200320A360200C2603260C2603260D200121052001210E20012105"
870 DATA "2001210F2207220F0F06"
880 DATA "0F0F0F0F0F0F0F012F23082174201075102074210520762010751020762003"
890 DATA "2078201520782002207320742574207320022073207F207320022172207F2072"
900 DATA "2104237F2309207F200C207F200C207F200D207D200E207D200E207D200E207D"
910 DATA "200E2F0F0F06"
920 DATA "062F210C207F200C207F200C20BF200B20BFB1200A20BFB1200A20BFB1200A20"
930 DATA "B820B7200A20B820B7200A20B820B7200A20B820B7200A20B7200020B6200A20"
940 DATA "70B57020002070B470200B207520022074200C2604250F0F05"
```

《リスト2》WEARISのメイン・プログラム・リスト

```
10 ' WEARIS  (LIST. 2)  ゲームプログラム
20 CLEAR ,&H7000,,&H2000
30 DIM SP1%(2140),SP2%(9),CH%(9),LC%(9),LN%(9,20),LH%(9,20),HI%(9),CH2%(9)
40 SPEED%=20       'スピード調整
50 MUS%=1          'BGMのオン・オフ
60 SCREEN 3,0,0,1:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:COLOR 7,0,,,2:CLS 3
70 GOSUB *SPRITE:WHILE 1:GOSUB *TITLE:GOSUB *G.INIT:GOSUB *MAKE.SCRN
80 GOSUB *GAME:WEND:END
90 END
100 ' ────── タイトル ──────
110 *TITLE:CLS 3
120 IF MUS%=1 THEN GOSUB *ALLOC:GOSUB *M.TITLE:ON PLAY(1,100) GOSUB *M.TITLE
130 LOCATE 0,5:COLOR 6
140 PRINT"      ┌┐  ┌┐ ┌────┐ ┌────┐ ┌────┐   ┌────┐
"
150 PRINT"      ││  ││ │┌───┘ │┌──┐│ │┌──┐│ ♡ │┌───┘
"
160 PRINT"      ││┌┐││ ││     ││  ││ ││  ││   ││
"
170 PRINT"      ││││││ │└───┐ │└──┘│ │└──┘│ ■ │└───┐
"
180 PRINT"      ││││││ │┌───┘ │┌──┐│ │┌┐┌┘ ■ └───┐│
"
190 PRINT"      ││││││ ││     ││  ││ ││││  ■     ││
"
200 PRINT"      │└┘└┘│ │└───┐ ││  ││ │││└┐ ■ ┌───┘│
"
210 PRINT"      └────┘ └────┘ └┘  └┘ └┘└─┘ ▬ └────┘
◇"
220 FOR I%=0 TO 4:GX%=128*I%+49:GY1%=399-CH%(I%*2+1):GY2%=GY1%-CH%(I%*2)
230 PUT(GX%,GY1%),SP1%(SP2%(I%*2+1))
240 PUT(GX%,GY2%),SP1%(SP2%(I%*2)),PSET:NEXT
250 COLOR 5:LOCATE 30,15:PRINT"ＬＥＶＥＬ[０～９]";
260 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 260 ELSE LV%=ASC(I$)-&H30
270 IF LV%<0 OR LV%>9 THEN 260
280 COLOR 4:LOCATE 30,17:PRINT"ＳＨＯＰ[０～５]";
290 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 290 ELSE SH%=ASC(I$)-&H30
300 IF SH%<0 OR SH%>5 THEN 290
310 COLOR 7:CLS 3:RETURN
320 ' ────── ゲーム ──────
330 *GAME:SC=0
340 IF MUS%=1 THEN GOSUB *ALLOC:GOSUB *M.MAIN:ON PLAY(1,100) GOSUB *M.MAIN
350 W3%=RND*9.4:W4%=RND*9.4:WHILE 1:LA%=15:EN%=0:LOCATE 62,14:PR%=LA%
360 GOSUB *SUJI:WHILE EN%=0:W1%=W3%:W2%=W4%:LINE(497,17)-STEP(94,53),0,BF
370 W3%=RND*9.4:W4%=RND*9.4:GX%=14:GY%=65:GW%=W3%:GOSUB *PUTWEAR
380 GX%=15:GW%=W4%:GOSUB *PUTWEAR:WX%=4:WY%=55:BI%=3:CT%=0
390 IF HI%(4)<55 OR HI%(5)<55 THEN EN%=1:GOTO *JMP13
```

★ゲームをしたいがために高い金はらってパソコン買ったなんて少し恥ずかしいねえ。なにか口実を考えなきゃ。(静岡県浜松市・**野中敏邦17才**)……【**影**：インテリアにってのはどうかな？**つぐ美**：友達がみんな持ってるから仲間はずれにされるってのもいいわよ。】

```
400 WHILE BI%>0:I$=INKEY$:P%=0:VX%=0:VY%=0
410 IF I$="4" THEN IF WX%>(BI%=1) THEN VX%=-1
420 IF I$="6" THEN IF WX%<8-(BI%=2) THEN VX%=1
430 IF I$="2" THEN VY%=20 ELSE VY%=LV%+1
440 IF I$="5" THEN IF BI%=3 THEN SWAP W1%,W2%
450 FOR T%=0 TO SPEED%:NEXT T%:J%=0:CX%=WX%+VX%
460 CY%=WY%+VY%:IF (BI% AND 2)=2 THEN IF HI%(CX%)<=CY% THEN VX%=0
470 IF (BI% AND 1)=1 THEN IF HI%(CX%+1)<=CY% THEN VX%=0
480 CX%=WX%+VX%:IF (BI% AND 2)=0 THEN *JMP11
490 IF HI%(CX%)<=CY% THEN IF HI%(CX%)>WY% THEN BI%=BI% AND 1:GW%=W1%:GOSUB *ONTH
E:J%=1
500 *JMP11:CX%=CX%+1:IF (BI% AND 1)=0 THEN *JMP12
510 IF HI%(CX%)<=CY% THEN IF HI%(CX%)>WY% THEN BI%=BI% AND 2:GW%=W2%:GOSUB *ONTH
E:J%=1
520 IF J%=1 THEN *JMP1
530 *JMP12:IF BI% AND 2 THEN GX%=WX%:GY%=WY%:GOSUB *ERAWEAR
540 IF BI% AND 1 THEN GX%=WX%+1:GY%=WY%:GOSUB *ERAWEAR
550 WX%=WX%+VX%:WY%=WY%+VY%
560 IF BI% AND 2 THEN GX%=WX%:GY%=WY%:GW%=W1%:GOSUB *PUTWEAR
570 IF BI% AND 1 THEN GX%=WX%+1:GY%=WY%:GW%=W2%:GOSUB *PUTWEAR
580 *JMP1:WEND:WHILE INKEY$<>"":WEND
590 *JMP13:WEND:IF EN%=1 THEN GOSUB *GOVER:GOTO *GEND
600 IF EN%=2 AND LV%=9 THEN GOTO *ENDING
610 GOSUB *LEVEL.UP:WEND
620 *GEND:RETURN
630 *ONTHE:LN%(CX%,LC%(CX%))=GW%:LH%(CX%,LC%(CX%))=HI%(CX%):GOSUB *SOUND4
640 GX%=CX%-VX%:GY%=WY%:GOSUB *ERAWEAR
650 GX%=CX%:GY%=HI%(CX%):HI%(CX%)=HI%(CX%)-CH%(GW%):GOSUB *PUTWEAR
660 LC%(CX%)=LC%(CX%)+1:IF LC%(CX%)<2 THEN *JMP2
670 IF (LN%(CX%,LC%(CX%)-2)-GW%)<>1 OR (GW% MOD 2) THEN GOTO *JMP2
680 HI%(CX%)=LH%(CX%,LC%(CX%)-2):LINE(100+30*CX%,20)-(129+30*CX%,HI%(CX%)),0,BF
690 LC%(CX%)=LC%(CX%)-2:LA%=LA%-1:SC=SC+100*(LV%+1):IF LA%=0 THEN EN%=2
700 LOCATE 62,14:PR%=LA%:GOSUB *SUJI:LOCATE 62,20:PR%=SC:GOSUB *SUJI
710 GOSUB *SOUND3
720 *JMP2:RETURN
730 *PUTWEAR:PUT@(GX%*30+100,GY%-CH2%(GW%)),SP1%(SP2%(GW%)),PSET:RETURN
740 *ERAWEAR:LINE(GX%*30+100,GY%-35)-STEP(29,35),0,BF:RETURN
750 ' ――― ゲームの初期化 ―――
760 *G.INIT:FOR I=0 TO 9:LC%(I)=SH%:FOR J%=1 TO SH%
770 LN%(I,J%-1)=RND*9.4:NEXT:NEXT:RETURN
780 ' ―――― レベルアップ ――――
790 *LEVEL.UP:GOSUB *SOUND1:LINE(100,20)-(399,379),0,BF
800 FOR GX%=0 TO 9:L%=0:FOR GY%=0 TO LC%(GX%)
810 IF LN%(GX%,GY%) AND 1 THEN LN%(GX%,L%)=LN%(GX%,GY%):L%=L%+1
820 NEXT:LC%(GX%)=L%:NEXT:GOSUB *SETCHAR:LV%=LV%+1
830 LOCATE 62,8:PR%=LV%:GOSUB *SUJI:RETURN
840 ' ―――― ゲームオーバー ――――
850 *GOVER:GOSUB *SOUND2:FOR I%=20 TO 379 STEP 2:LINE(100,I%)-(399,I%),0
860 LINE(100,399-I%)-(399,399-I%),0:NEXT
870 LOCATE 23,11:PRINT "GAME OVER"
880 LOCATE 21,13:PRINT "HIT ANY KEY"
890 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN 890
900 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 900
910 RETURN
920 ' ―――― ENDING ――――
930 *ENDING:CLS 3:FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,&H10*I+15-I)
940 LINE(0,25*I)-STEP(639,24),I,BF:NEXT
950 LOCATE 0,8
960 PRINT " [graphic characters]"
970 PRINT " [graphic characters]"
980 PRINT " [graphic characters]"
990 PRINT " [graphic characters]"
1000 PRINT " [graphic characters]"
1010 LOCATE 25,15:PRINT "Programmer   J.Takahashi"
1020 IF MUS%=1 THEN GOSUB *ALLOC:GOSUB *M.END:ON PLAY(1,100) GOSUB *M.END
1030 GOTO 1030:RETURN
1040 ' ―――― 画面作成 ――――
1050 *MAKE.SCRN:CLS 3:LINE(0,0)-(639,399),12,BF
1060 J=0:FOR I=1 TO 400:LINE(0,I)-(639,I),13:I=I+J:J=J+.1:NEXT
1070 J=0:FOR I=400 TO 1 STEP -1:LINE(0,I)-(639,I),14:I=I-J:J=J+.1:NEXT
1080 LINE(100,20)-(419,399),2,BF
1090 LINE(90,10)-(409,389),7,B:LINE(99,19)-(400,380),7,B
1100 PAINT(91,11),13,7:PAINT(100,20),0,7
1110 FOR I=1 TO 3:LINE(506,(I*6+2)*16)-STEP(96,32),2,BF
1120 LINE(496,(I*6+1)*16)-STEP(96,32),7,B:PAINT(497,(I*6+1)*16+1),0,7:NEXT
1130 LINE(506,26)-STEP(96,55),2,BF:LINE(496,16)-STEP(96,55),7,B
1140 LOCATE 63,1:PRINT "ＮＥＸＴ":PAINT(497,27),0,7
1150 LOCATE 63,7:PRINT "ＬＥＶＥＬ" :LOCATE 70,8:PRINT AKCNV$(STR$(LV%))
1160 LOCATE 63,13:PRINT "ＬＡＳＴ"  :LOCATE 70,14:PRINT "２５"
1170 LOCATE 63,19:PRINT "ＳＣＯＲＥ" :LOCATE 72,20:PRINT "０"
1180 GOSUB *SETCHAR:RETURN
1190 ' ―――― 最初から積まさっているキャラの表示 ――――
1200 *SETCHAR:LINE(497,17)-STEP(94,53),0,BF
1210 FOR XX%=0 TO 9:HI%(XX%)=379:FOR YY%=0 TO LC%(XX%)-1
1220 GX%=XX%:GY%=HI%(XX%):GW%=LN%(XX%,YY%):GOSUB *PUTWEAR
1230 LH%(XX%,YY%)=GY%:HI%(XX%)=GY%-CH%(GW%):NEXT:NEXT:RETURN
1240 ' ―――― 点数・レベル等の表示 ――――
1250 *SUJI:IF PR%<10000 THEN PRINT "  ";
1260 IF PR%<1000 THEN PRINT "  ";
1270 IF PR%<100 THEN PRINT "  ";
1280 IF PR%<10 THEN PRINT "  ";
1290 PRINT AKCNV$(STR$(PR%));:RETURN
1300 ' ―――― 音楽 ――――
1310 *M.TITLE:RESTORE *M.TITLE:PLAY OFF
1320 A$(0)="MBT200Q7O4L8V15":A$="@59C@58B":A$(1)=A$+A$+A$+A$
1330 A$(2)=A$+A$+"@59C@58BL16BBBL8"
1340 B$(0)="MBQ6O4L4@30V15":B$(1)="EEEE":B$(2)="DDDD":B$(3)="C+C+C+C+"
1350 C$(0)="MBQ4O6L16@42V14":C$(1)="ER<BR>C+REEER<BR>C+REE"
1360 FOR I=1 TO 5:READ A,B,C:PLAY A$(A),B$(B),C$(C):NEXT:PLAY ON:RETURN
1370 DATA 0,0,0, 1,1,1, 1,2,1, 1,3,1, 2,2,1
1380 *M.END:RESTORE *M.END:PLAY OFF
1390 A$(0)="MBT180Q7O4L16V15":A$(1)="@59C4B8.CCRCRB4"
1400 A$(2)="@59C4B8.CCRBRBBBB":B$(0)="MBQ7O3L4@70V14"
1410 B$(1)="AAAA":B$(2)="A-A-A-A-":B$(3)="G-G-G-G-":B$(4)="EEEE"
1420 C$(0)="MBQ7O5L8@46V14":C$(1)="A2REAB^2":C$(2)="REB>C+^2"
1430 C$(3)="RC+DE4":C$(4)="EF+ERF+RE^2":C$(5)="RC+DE^2":C$(6)="REDC+^2"
1440 C$(7)="RC+DE4":C$(8)="C+DE^2"
1450 FOR I=1 TO 9:READ A,B,C:PLAY A$(A),B$(B),C$(C):NEXT:PLAY ON:RETURN
1460 DATA 0,0,0, 1,1,1, 1,2,2, 1,3,3, 2,4,4
1470 DATA 1,1,5, 1,2,6, 1,3,7, 2,4,8
1480 *M.MAIN:RESTORE *M.MAIN:PLAY OFF
1490 A$(0)="MBT120Q8O4L16V15@59":A$(1)="CRRCBRRCRCRCBRRR"
1500 A$(2)="CRRCBRRCRRBBGGEE":B$(0)="MBQ8O4L16V15@30"
1510 B$(1)="E8.E<B>C+RERERE<B8>C+8":C$(1)="ER<B>RC+ERER<BRB>C+RER"
1520 C$(0)="MBQ5O6L16@42V14":D$(0)="MBQ8O4L16SOM8000"
1530 D$(1)="E8.EREREE2":D$(2)="D8.DRDRDD2":E$(0)=D$(0)
1540 E$(1)="<B8.BRBRBB2>":E$(2)="<A8.ARARAA2>":FOR I=1 TO 5
1550 READ A,B,C,D,E:PLAY A$(A),B$(B),C$(C),D$(D),E$(E):NEXT:PLAY ON:RETURN
1560 DATA 0,0,0,0,0, 1,1,1,1,1, 1,1,1,1,1, 1,1,1,2,2, 2,1,1,1,1
1570 *ALLOC:PLAY ALLOC 1000,1000,1000,1000,1000:RETURN
1580 ' ―――― 効果音 ――――
1590 *SOUND1:FOR I=50 TO 1 STEP -1
1600 BEEP 1:FOR J=0 TO I:NEXT:BEEP 0:FOR J=0 TO 30:NEXT:NEXT:RETURN
1610 *SOUND2:FOR I=1 TO 50
1620 BEEP 1:FOR J=0 TO I:NEXT:BEEP 0:FOR J=0 TO 30:NEXT:NEXT:RETURN
1630 *SOUND3:FOR I=0 TO 100:BEEP 0:FOR J=0 TO RND*10:NEXT:BEEP 1
1640 NEXT:BEEP 0:RETURN
1650 *SOUND4:BEEP 1:FOR I=0 TO 50:NEXT:BEEP 0:RETURN
1660 ' ―――― スプライト定義 ――――
1670 *SPRITE:OPEN "WEARIS.SPR" FOR INPUT AS #1:P%=0
1680 FOR I=0 TO 9:SP2%(I)=P%:INPUT #1,SP1%(P%),SP1%(P%+1)
1690 P1%=((SP1%(P%)+7)¥8)*SP1%(P%+1)*2
1700 FOR J=P%+2 TO P%+P1%+1:INPUT #1,SP1%(J):NEXT:P%=J:NEXT
1710 FOR I=0 TO 15:INPUT #1,C%:COLOR=(I,C%):NEXT:CLOSE #1
1720 RESTORE 1740:FOR I=0 TO 9:READ CH%(I):NEXT
1730 FOR I=0 TO 9:READ CH2%(I):NEXT:RETURN
1740 DATA 30,35,25,20,30,35,20,30,16,15
1750 DATA 30,35,25,20,30,35,25,30,20,15
```


★はらたいらが……はらたいらが……はらたいらが，働いた～!!うぎゃ～これで10連続ボツ確定か？（栃木県足利市・池森兵庫16才）……
【影：10回目にしてやっとＯＦに載る内容がなんたるかがわかってきたようだな。編：影さんにあたってよかったね。私なら即ボツだ。】

PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用



乗客の生死はキミしだい

着陸(ちゃくりく)ゲーム

KOKE

▶内　容◀

着陸船をあやつり，指定された地点にうまく着陸させるというだけの簡単なゲームです。

▶遊びかた◀

RUNすると地形が描かれ，STARTと表示されてゲームがはじまります。④⑥キーで左右移動，⑧で減速です。画面上部のデータの読みかたはつぎのとおりです。

風向…矢印の方向に風が吹いています。無ならば無風です。

風力…風の強さです。1が一番弱く，5が一番強いです。

重力…0.1G～5.0Gです。大きいほど落下が速くなります。

燃料…燃料の残料です。0になれば終わりです。スタート時は800です。

着陸地点は青いところです。地面にぶつかったり，燃料がなくなればGAME OVERです。また，着陸するときの速度が3以上だと死んでしまいます。⑧でうまく減速してください。風の影響もよく考えてください。

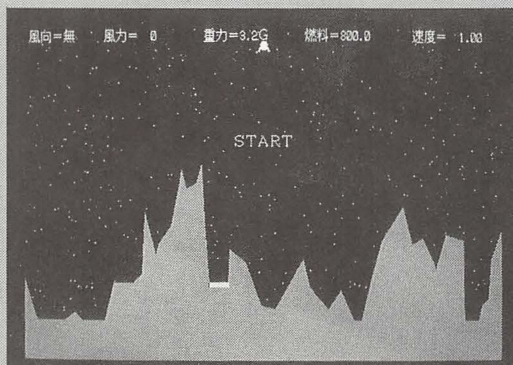
▶プログラムについて◀

このゲームは1年ほど前，30分で作ったものを適当に改良したものです。そのため見にくいです。しかし，まあ短いのでかんべんしてください。当たり判定はPOINT関数で行なっています。

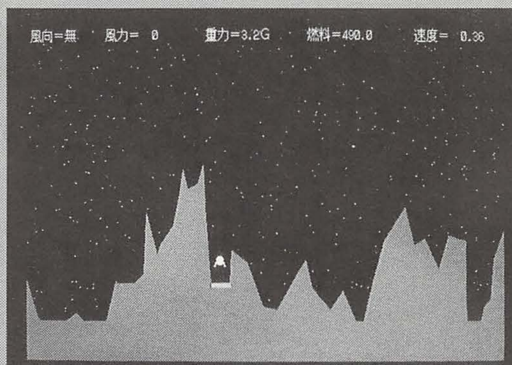
地形はランダム作成なので，まず同じような地形はできないでしょう。それと星が消えるのは気にしないようにしましょう。スピードが気になる人は490行のWAITを適当にいじってください。

《第1表》変数表

CH%	着陸船データ
KM$( )	風向矢印
KM	風向
G	重力
FR	風力
SP	速度
FL	燃料
XY	自機座標& 地形作成用
F, CP	地形作成用
A, B, A$	雑用
I, J	ループ用



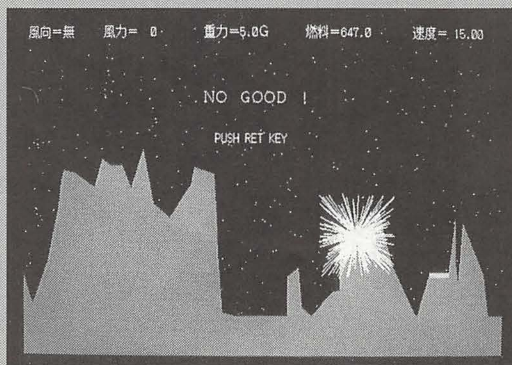
◀《写真1》船を減速させながら指定された場所に着陸させよう



▶《写真2》速度が3以上だと着陸したときに爆発しちゃうよ



◀《写真3》ゆっくりゆっくり降りていかないとうまくいかないぞ



▶《写真4》着陸に失敗するとゲーム・オーバーです

★私はＯＦに一生載らないような気がしてきた…。(滋賀県守山市・ＮＡＬ20才)……【影：そうだね。私もそんな気がする。つぐ美：そうね。私だってそんな気がするわ。影：でも彼にとってはＯＦに載らなかったことが将来的によかったのかもな。つぐ美：私もそう思う。】

```
10 '-----------着陸ゲーム-----------
20 '******************** SHOKI SETTEI ********************
30 CLEAR:CONSOLE ,,0,1:WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,0
40 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
50 DIM CH%(37)
60 FOR I=0 TO 37:READ A$:CH%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
70 FOR I=0 TO 2:READ KM$(I):NEXT
80 CLS 3
90 FOR I=0 TO 500:PSET(RND*640,RND*400),INT(RND*5)+3:NEXT
100 CP=INT(RND*590):KM=INT(RND*3):G=(INT(RND*50)+1)*.1
110 IF KM=1 THEN FR=0 ELSE FR=INT(RND*5)+1
120 COLOR 6:LOCATE  0, 0:PRINT "風向=";SPC(7);"風力=";SPC(11);"重力=    G";SPC(6);
"燃料=800.0";SPC(7);"速度=  1.00";
130 LOCATE  6:PRINT KM$(KM);
140 LOCATE 20:PRINT FR;
150 LOCATE 36:PRINT USING "#.#";G;
160 '******************** MAP MAIKING  ********************
170 F=0:X=0:Y=300:LINE(0,399)-(X,Y),2
180 A=INT(RND*30):B=INT(RND*151)-75:X=X+A:Y=Y+B
190 IF Y<150 THEN Y=150 ELSE IF Y>350 THEN Y=350
200 IF X>CP AND F=0 THEN CX=X:CY=Y:F=1 ELSE 220
210 IF Y<275 THEN Y=Y+125:LINE-(X,Y),2:X=X+25:CY=Y ELSE LINE-(X,Y),2:X=X+25
220 LINE-(X,Y),2:IF X<639 THEN 180 ELSE LINE-(639,399),2:LINE-(0,399),2
230 PAINT(1,398),2:LINE(CX,CY)-(CX+25,CY+5),1,BF
240 '********************     MAIN     ********************
250 X=312:Y=16:SP=1:FL=800:PUT@(X,Y),CH%,PSET:COLOR 4
260 FOR I=0 TO 5
270  BEEP 1
280  LOCATE 35,8:PRINT "S T A R T"
290  FOR J=0 TO 500:NEXT
300  BEEP 0
310  LOCATE 35,8:PRINT SPC(10)
320  FOR J=0 TO 500:NEXT J
330 NEXT I:COLOR 6
340 '
350 LINE(X,Y)-STEP(15,11),0,BF
360 A=INP(224):B=(A=191):C=(A=239)
370 X=X-B*5+C*5:FL=FL+(B+C)*G
380 IF INP(225)=254 THEN SP=SP-G/2:FL=FL-G*2
390 SP=SP+G/10:FL=FL-1:X=X+FR*(KM-1)/2:Y=Y+SP
400 LOCATE 53,0:PRINT USING "###.#";FL
410 LOCATE 71,0:PRINT USING "###.##";SP
420 IF X<0 THEN X=0
430 IF X>623 THEN X=623
440 IF Y<16 THEN Y=16
450 PUT@(X,Y),CH%,PSET
460 A=POINT(X,Y+12):B=POINT(X+15,Y+12)
470 IF A=1 AND B=1 THEN 520
480 IF A=2 OR B=2 OR FL<0 THEN 560
490 FOR I=0 TO 500:NEXT
500 GOTO 350
510 '********************   GAME END   ********************
520 IF SP>3 THEN 560
530 COLOR 5:LOCATE 30,5:PRINT "N  I  C  E  !"
540 LOCATE 32,8:PRINT "PUSH RET KEY"
550 IF INP(225)=127 THEN 80 ELSE 550
555 '
560 FOR I=0 TO 200
570  BEEP 1:BEEP 0
580  LINE(X+8,Y+5)-STEP(RND*101-50,RND*101-50),6
590 NEXT
600 COLOR 3:LOCATE 30,5:PRINT "NO  GOOD  !":GOTO 540
610 '********************     DATA     ********************
620 DATA 0010,000C,E007,E007,E007,F00F,700E,700E,F00F,700E,700E,E817,E817
630 DATA E817,E817,6816,6816,F00F,700E,700E,F00F,F00F,F00F,FC3F,FC3F,FC3F
640 DATA BC3D,BC3D,BC3D,E427,E427,E427,0240,0240,0240,07E0,07E0,07E0
650 DATA ←,無,→
```

PC-9801/286

★だれかOFを合作しませんか。(愛知県蒲郡市・GMBØOWY17才)……【影：いいよ。ぜひ私と一緒にOFを書こうではないか。つぐ美：何言ってんのよ，彼は私と合作するのよ，2人っきりでね♥。Dr.D：だめじゃ。彼はわしと合作するのに決まってるのじゃ。のう。】

PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用

大砲使って射撃遊び

対決!射撃ゲーム



樫本　明広

内　容

２人用のワンキー・ゲームです。相手より先に，タイミングよく的を破壊してください。

遊びかた

ゲームをはじめると，大砲の砲身が一定の範囲で動き続けます。PLAYER 1はSHIFTキー，PLAYER 2はリターン・キーで的を狙って玉を発射してください。先に的を５個破壊したほうが勝ちです。

ゲーム終了後は，スペース・キーで再ゲームできます。

最後に

最初は１人用で，砲身を自由に設定できたんですが，これだと２発目にはほとんど当たるということで改造。

砲身を自動にしたんですが，１人じゃむなしいということで再び改造。やっとこの２人用ゲームができたわけです。

技術も何もない簡単なプログラムですけど，たまにはこんなのもいいでしょ？

《第１表》主な変数表

TA%	玉
X( )	大砲のＸ座標
Y( )	大砲のＹ座標
MX	的のＸ座標
MY	的のＹ座標
TX( )	玉のＸ座標
TY( )	玉のＹ座標
IX( )	玉のＸ方向への増加分
IY( )	玉のＹ方向への増加分
KAKU	砲身の角度
MATO	的の数
SC( )	破壊した的の数

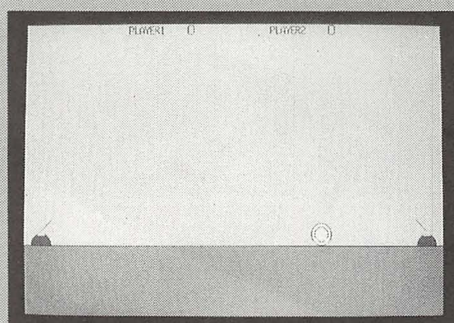
CHECKER FLAG

影：ほう。こいつはおもしろいですね。

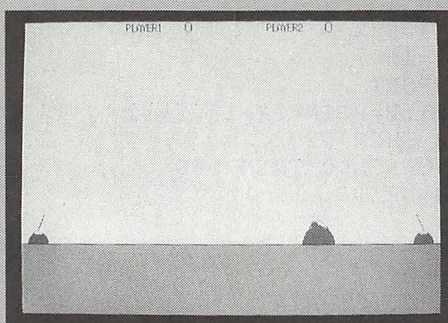
Dr.D：うむ。かの「とりでの攻防」に似たおもしろさをひめたゲームじゃわい。

編：単純に人の闘争本能をくすぐるところがあるんですよね。この手のゲームには。

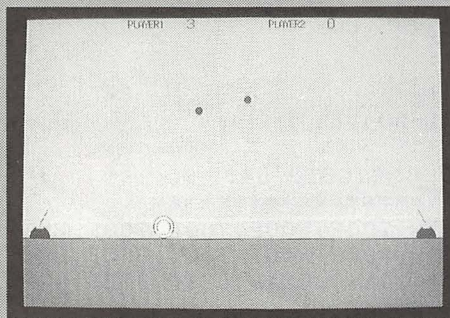
Dr.D：そのとおりじゃ。それにもう一つ，このゲームの作者の樫本君が自分がおもしろいと思うまで何度も何度も改造をし続けたというところを買いたいのう。他の諸君もゲームを作ったら自分が納得するまで何度も何度も試してもらいたい。なるべくたくさんの友達にやってもらって感想を聞き，OKがでるまで改造をし続けるのじゃ。



◀《写真１》砲身が自動で働いているのでタイミングよく撃ちます



◀《写真２》うまく的に当たる角度で撃ち，的に当たると１ポイント



◀《写真３》２人で対戦できるのでけっこう熱くなるぜ！



◀《写真４》どちらか先に５点取ったほうの勝ちです

★影さんに悩みごとはあるんですか？（大阪市・洲浜　真15才）……【影：あるよ。昨日食べたプリンだけど，あれ10日前のものだったんだ。あれってくさってたんじゃないのかなぁって，でももう食べちゃった後だし，こりゃゲリかな…あっ！トイレット・ペーパーがない!!】

対決！射撃ゲームのプログラム・リスト

```
10 REM 対決！射撃ゲーム  By Akihiro Kashimoto
20 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
30 CONSOLE 0,25,0,1
40 SCREEN 3,0
50 CLS 3
60 DIM TA%(100)
70 LINE (0,0)-(10,10),5,BF
80 CIRCLE (5,5),5,2,,,,F
90 GET (0,0)-(10,10),TA%
100 D(1)=1:D(2)=-1
110 X(1)=25:X(2)=614:Y=282
120 MY=285
130 COLOR 0
140 MATO=0
150 FR=1
160 SC(1)=0:SC(2)=0
170 GOSUB *SHOKI
180 *MAIN
190 IF KAKU+FR>45 OR KAKU+FR<0 THEN E=1 ELSE E=0
200 IF E=1 THEN FR=-FR
210 KAKU=KAKU+FR
220 CO=COS(KAKU/180*3.14159)
230 SI=SIN(KAKU/180*3.14159)
240 FOR I=1 TO 2
250 LINE (X(I)+CX(I),Y+CY(I))-(X(I),Y),5
260 CX(I)=D(I)*SI*23:CY(I)=-CO*23
270 LINE (X(I)+CX(I),Y+CY(I))-(X(I),Y),2
280 IF TAMA(I)=0 AND INP(239-I*7)=255-I*64 THEN GOSUB *SHOT
290 IF TAMA(I)=1 THEN GOSUB *MOVE
300 NEXT I
310 GOTO *MAIN
320 *SHOT
330 TAMA(I)=1
340 IX(I)=CX(I):IY(I)=CY(I)
350 TX(I)=X(I)-5:TY(I)=Y-5
360 *MOVE
370 LINE (TX(I),TY(I))-(TX(I)+10,TY(I)+10),5,BF
380 TX(I)=TX(I)+IX(I):TY(I)=TY(I)+IY(I):IY(I)=IY(I)+1
390 IF TY(I)>290 THEN TAMA(I)=0:GOTO 410
400 PUT (TX(I),TY(I)),TA%,PSET
410 LX=(TX(I)+5)-MX:LY=(TY(I)+5)-MY
420 IF LX^2+LY^2<20^2 THEN GOSUB *HIT
430 RETURN
440 *MATO
450 MATO=MATO+1
460 MX=INT(RND*400)+120
470 CIRCLE (MX,MY),15,7,,,,F
480 CIRCLE (MX,MY),15,0
490 CIRCLE (MX,MY),10,0
500 RETURN
510 *HIT
520 SC(I)=SC(I)+1
530 TAMA(1)=0:TAMA(2)=0
540 KAKU=0
550 FR=1
560 E=0
570 FOR J=0 TO 40
580 CIRCLE (MX,MY+15),J,2,,3.14159,,F
590 BEEP 1:BEEP 0
600 NEXT
610 IF SC(I)=5 THEN *ENDING
620 GOSUB *SHOKI
630 RETURN
640 *TENSU
650 LOCATE 20,0:PRINT "PLAYER1"
660 LOCATE 47,0:PRINT "PLAYER2"
670 LOCATE 29,0:PRINT AKCNV$(STR$(SC(1)))
680 LOCATE 56,0:PRINT AKCNV$(STR$(SC(2)))
690 RETURN
700 *SHOKI
710 CLS 3
720 GOSUB *TENSU
730 LINE (0,0)-(639,399),5,BF
740 LINE (0,302)-(639,399),4,BF
750 LINE (0,301)-(639,301),0
760 FOR I=1 TO 2
770 CIRCLE (X(I),300),15,2,,3.14159,,F
780 LINE (X(I)-5,284)-(X(I)+5,287),5,BF
790 NEXT
800 GOSUB *MATO
810 RETURN
820 *ENDING
830 GOSUB *TENSU
840 LOCATE 30,9:COLOR 2
850 PRINT "Ｇ Ａ Ｍ Ｅ  Ｏ Ｖ Ｅ Ｒ"
860 LOCATE 27,11
870 IF SC(1)>SC(2) THEN WIN$="１" ELSE WIN$="２"
880 PRINT "Ｐ Ｌ Ａ Ｙ Ｅ Ｒ";WIN$;"  Ｗ Ｉ Ｎ ！ ！"
890 IF INKEY$=" " THEN 130
900 GOTO 890
```



★♬MUGENさんからお手紙ついた，つぐ美さんたら読まずに食べた。仕方がないのでお手紙書いた，さっきの手紙のご用事なぁに？♪お手紙待ってます。(神奈川県横浜市・M・U・G・E・N19才)……【つぐ美：わたしゃヤギさんですか，メエー。影：目？】

PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用



蜘蛛の巣につかまらないように巣へもどれ

ハッチの大冒険

森口　一平

ストーリー

主人公(ハッチ)はひょんなことから，くもの巣の森に迷いこんでしまいました。果たしてハッチは，はちの巣まで行き着くことができるでしょうか！

内容

簡単なアクション・パズルゲームです。

遊びかた

くもの巣(うずまきみたいなもの)をよけて，はちの巣(ドンブリが横になっているようなもの)まで行くと，1ラウンド・クリアです。全3ラウンドで，花粉(黄色い二重丸)を取ると得点となります。もちろん，くもの巣に当たってしまうと，ゲーム・オーバーです。

操作方法

スペース・キーで操作します。ハッチは，なにもしないと右へ進んで行きます。スペース・キーを押すと，ハッチは上昇し，何も押さないと下降していきます。

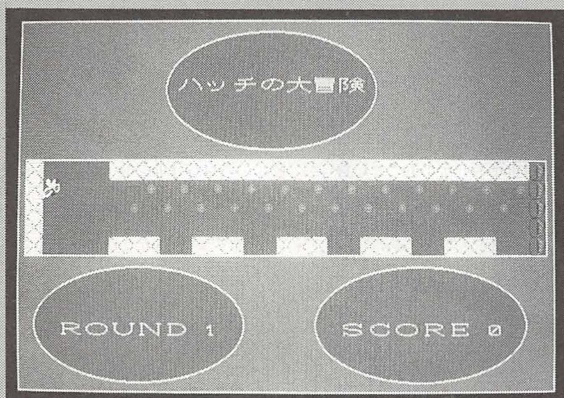
プログラム

オールBASICです。しかし自分はDATAの圧縮ができないので，DATA文は長いです。すみません。

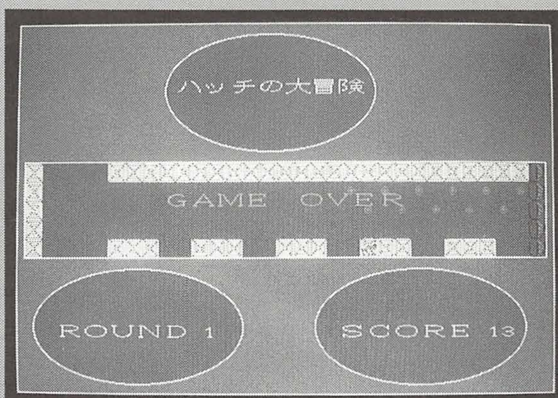
機種によっては，スピードが遅かったり速かったりするので，510行のWの値を調整してください。

改造のアドバイス

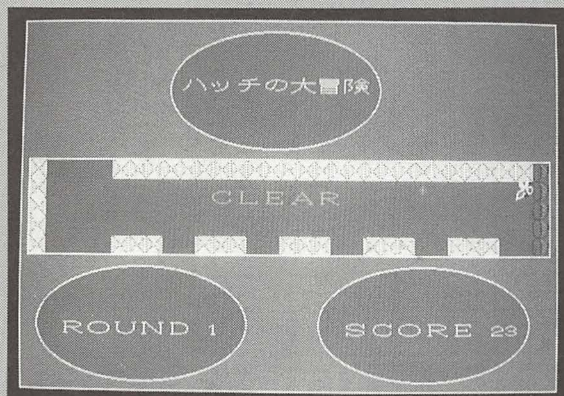
自分で面を作ってみてください。1520行からのマップDATAを**第2表**を参考に



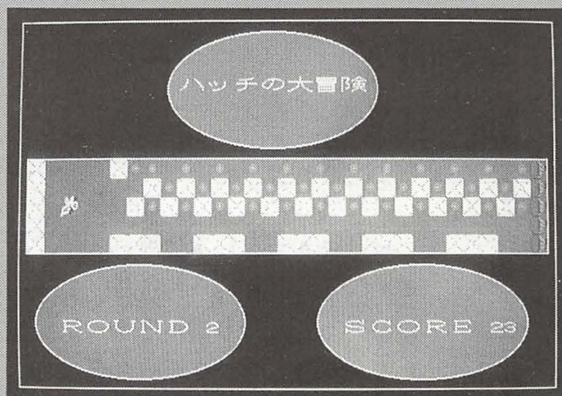
◀《写真1》ハッチを移動させて花粉を取りながら巣にもどろう



◀《写真2》上や下にぶつかるとゲーム・オーバーになります



▲《写真3》花粉は全部取らなくても蜂の巣にもどればクリアです



▲《写真4》ラウンド2なのにかなりむずかしい

★「バトルオブストII」,「ファン通」および「ファン通別冊」どこにあるんですかあ？とくに「ファン通別冊」は5年前から待ってるのに。(北海道札幌市・INAW16才)……【**影**：そうかもう5年にもなるのか。そうかそうか。**編**：ここまできたら10年目指す？】

してやってみてください。1行31文字で左端には2を，右端には3を必ず入れてください。

上手なマップを作るコツは，DATA文の先端から0を4～5個おくとよいと思います。

最後に

ハッチとはちの巣を作ってくれた蓑毛君，ありがとう。

●参考

ベーマガ'90年11月号誌上公開質問状コーナー90ページリスト1

《第1表》変数表

M, N	プレイヤー座標
X, Y	障害物の座標
K1	KEY入力用
A$	キャラクターDATA読み込み用
C$	マップDATA読み込み用
RO	ラウンド
SC	スコア
G%, H%, I%, J%	キャラクター用
I, K	汎用
W	スピード

《第2表》自分でマップを作るとき必要な表

0	空白
1	花粉（得点）
2	蜘蛛の巣（障害物）
3	蜂の巣



ハッチの大冒険のプログラム・リスト

```
10 '**********  ｼｮｷｾｯﾃｲ  **********
20 CLS 3:SCREEN 3,0,0,0 :CONSOLE 0,25,0,1:RO=1:SC=0
30 DIM G%(20,20),H%(20,20),I%(20,20),J%(20,20),B$(6),C$(4)
40 FOR K=1 TO 6
50 READ B$(K)
60 NEXT K
70 FOR I=1 TO 4
80 FOR Y=1 TO 20
90 READ A$
100 FOR X=1 TO 20
110 PSET (300+X,100+Y),VAL(MID$(A$,X,1))
120 NEXT X
130 NEXT Y
140 IF I=1 THEN GET@(301,101)-(330,120),G%
150 IF I=2 THEN GET@(301,101)-(330,120),H%
160 IF I=3 THEN GET@(301,101)-(330,120),I%
170 IF I=4 THEN GET@(301,101)-(330,120),J%
180 NEXT I
190 '**********  ﾀｲﾄﾙ  **********
200 WIDTH 40,20:SCREEN 3,0,0,1
210 LINE (0,83)-(639,270),7,BF
220 CIRCLE (303,175),125,1,,,.5,F
230 COLOR 7:LOCATE 12,8:PRINT B$(1)
240 LOCATE 12,18:PRINT "PUSH RETURN KEY"
250 Z$=INKEY$:IF Z$=CHR$(13) THEN CLS 3:GOTO 270
260 GOTO 250
270 '********** ｶﾞﾒﾝｻｸｾｲ **********
280 LINE(0,0)-(639,399),7,B
290 LINE(9,149)-(630,250),7,B
300 CIRCLE (303,75),125,7,,,.5
310 CIRCLE (145,325),125,7,,,.5
320 CIRCLE (480,325),125,7,,,.5
330 PAINT (10,10),RO,7
340 COLOR 6:LOCATE 3,16:PRINT B$(3);RO
350 LOCATE 24,16:PRINT B$(2);SC
360 LOCATE 12,3:PRINT B$(1)
370 IF RO=4 THEN 830
380 FOR Y=0 TO 4
390 READ C$(Y)
400 FOR X=0 TO 31
410 IF VAL(MID$(C$(Y),X+1,1))=0 THEN 430
420 ON VAL(MID$(C$(Y),X+1,1)) GOSUB 460,470,480
430 NEXT X
440 NEXT Y
450 PUT@(30,170),G%:N=1:GOTO 490
460 PUT@(X*20+10,Y*20+150),J%:RETURN
470 PUT@(X*20+10,Y*20+150),H%:RETURN
480 PUT@(X*20+10,Y*20+150),I%:RETURN
490 '**********  ﾒｲﾝ  **********
500 FOR M=1 TO 28
510 FOR W=1 TO 1599:NEXT W
520 K1=INP(&HE9)
530 IF K1=&HBF THEN N=N-1:GOTO 600
540 IF K1=&HFF THEN N=N+1:GOTO 670
550 NEXT M
560 COLOR 1:LOCATE 12,9:PRINT B$(4):RO=RO+1
570 FOR OP=1 TO 9999:NEXT OP
580 CLS 3
590 GOTO 270
600 '**********  ｳｴ  **********
610 PUT@((M-1)*20+30,(N+1)*20+150),G%,XOR
620 IF N<=0 THEN N=0
630 PUT@(M*20+30,N*20+150),G%
640 IF VAL(MID$(C$(N),M+2,1))=2 THEN 740
650 IF VAL(MID$(C$(N),M+2,1))=1 THEN GOSUB 790
660 GOTO 550
670 '**********  ｼﾀ  **********
680 PUT@((M-1)*20+30,(N-1)*20+150),G%,XOR
690 IF N>=4 THEN N=4
700 PUT@(M*20+30,N*20+150),G%
710 IF VAL(MID$(C$(N),M+2,1))=2 THEN 740
720 IF VAL(MID$(C$(N),M+2,1))=1 THEN GOSUB 790
730 GOTO 550
740 '********** GAME OVER**********
750 COLOR 1:LOCATE 9,9:PRINT B$(5)
760 Z$=INKEY$:IF Z$=CHR$(13) THEN 780
770 GOTO 760
780 CLS 3:RESTORE 1490:RO=1:SC=0:GOTO 190
```

```
790 '**********  ﾃﾝｽｳ  **********
800 PUT@(M*20+30,N*20+150),J%,XOR
810 SC=SC+1:LOCATE 24,16:PRINT B$(2);SC
820 RETURN
830 '********** ALL CLEAR**********
840 T=0
850 T=T+1
860 COLOR T:LOCATE 9,9:PRINT B$(6)
870 IF T=7 THEN 840
880 GOTO 850
1000 '**********  DATA  **********
1010 '
1020 DATA "ハッチの大冒険","SCORE","ROUND"," CLEAR "
1030 DATA " GAME OVER "," ALL CLEAR "
1040 ' ﾊｯﾁ
1050 '     12345678901234567890 12345678901234567890
1060 DATA 00000770000007700200,00007557000075702002
1070 DATA 00007555700755702020,00007555700755720000
1080 DATA 00007555570757020200,00000755577557077770
1090 DATA 00000075557770766667,00000007776667663637
1100 DATA 00000000766667666667,00000777766667636637
1110 DATA 00077606066267663367,00760660606620766670
1120 DATA 00766066077720077700,07606606670020000000
1130 DATA 07660660672002000000,07066067702000260000
1140 DATA 07606777000206260000,07777700066206606000
1150 DATA 77000000006260000000,70000000060600000000
1160 ' ｸﾓﾉ ｽ
1170 DATA 00000000000000000000,70077777777777777770
1180 DATA 70700000000000000007,70700777777777777007
1190 DATA 70707000000000000707,70707007777777700707
1200 DATA 70707070000000070707,70707070077770070707
1210 DATA 70707070700007070707,70707070707007070707
1220 DATA 70707070700707070707,70707070077007070707
1230 DATA 70707070000007070707,70707007777770070707
1240 DATA 70707000000000070707,70700777777777700707
1250 DATA 70700000000000000707,70077777777777777007
1260 DATA 70000000000000000007,07777777777777777770
1270 ' ﾊﾁﾉ ｽ
1280 DATA 00033333333000000000,00363636366330000000
1290 DATA 03363636336663000000,36363636366663000000
1300 DATA 36363636333666630030,36363636333666663033
1310 DATA 36363636333366663033,33636363633633666333
1320 DATA 36363636333666366333,36363636333666636333
1330 DATA 36363636333666663303,33636363633336666300
1340 DATA 36363636333663333300,36363636333666666300
1350 DATA 36363636333666633300,33636363633663363000
1360 DATA 03363636333336630000,03363636336666300000
1370 DATA 00363636366633000000,00033333333300000000
1380 ' ｶﾌﾝ
1390 DATA 00000000000000000000,00000000000000000000
1400 DATA 00000000000000000000,00000000000000000000
1410 DATA 00000000000000000000,00000000000000000000
1420 DATA 00000000666600000000,00000000600006000000
1430 DATA 00000060066006000000,00000060666606000000
1440 DATA 00000060666606000000,00000060066006000000
1450 DATA 00000006000060000000,00000000666600000000
1460 DATA 00000000000000000000,00000000000000000000
1470 DATA 00000000000000000000,00000000000000000000
1480 DATA 00000000000000000000,00000000000000000000
1490 '     ********** ﾏｯﾌﾟ DATA **********
1500 '
1510 '     12345678901234567890123456789 01
1520 DATA 20000222222222222222222222222223
1530 DATA 20000001010101010101010101010013
1540 DATA 20000010101010101010101010101003
1550 DATA 20000000000000000000000000000003
1560 DATA 20000222002220022200222002220003
1570 '
1580 DATA 20000211010101010101010101010013
1590 DATA 20000002121212121212121212121123
1600 DATA 20000021212121212121212121212113
1610 DATA 20000000000000000000000000000003
1620 DATA 20000222002220022200222002220003
1630 '
1640 DATA 20000000211121111112022112222223
1650 DATA 20000000021200220000210000202003
1660 DATA 20000002002000222011111111000003
1670 DATA 20000021200022222220002000022023
1680 DATA 20000211120112222222122211222223
```


★うちのテレビでゲームをすると，どんなゲームでもラスター・スクロールがかかる。得した気分。（神奈川県綾瀬市・筆将軍アコピャン19才）……【影：ほんと，うらやましいよなー。編：これは，うれしくもなんともない話なんですよ。影：だって映るだけいいじゃん。】

PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用



産んだタマゴを巣にもどすパズル

タマゴヲスニモドセ

藤田　浩也

内容・遊びかた・操作方法

自分の白い卵を転がして，巣穴にもどすゲームです。他の鳥の黄色の卵は，巣穴に入れてはいけません。

卵は，規定数を産むことができます。ブロックは動かないブロックと，動かせるブロックがあります。後者は卵をぶつけると壊れます。

画面上のすべての白い卵（自分で産んだ卵も含む）を，巣穴に入れるとクリアです。

[2][4][6][8]キーは移動，[5]キーで卵を産み，[0]キーで初期状態にもどります。

プログラムの仕組み

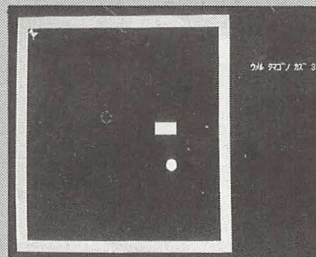
A%～G%…キャラクター。
B………0なら面クリア。
X, Y…‥主人公のX座標，Y座標。
M………床パターン定義用。
TAMAGO…産める卵の数。
ROUND…クリアした面数です。
40～260…キャラクターをGETで読み込む。
270～350…主人公の座標，産める卵の数，床パターンのそれぞれの初期座標を，１面は最初から，２面は1420行から，３面は1670行から，読み込みます。
360～460…Bが０なら面をクリアしたとみなして，つぎの面，または，ENDINGへ移ります。
　Bが１なら，押されているキーをINに読んで，サブ・ルーチンに移ります。
　そして，主人公の座標の１歩先の床の種類により，それぞれのサブ・ルーチンへ移ります。
470～500…卵を産んで，産める卵の数を１減らします。
510～540…主人公が１進みます。
550～560…主人公は進みません。
600～760…自分の卵が障害物に当たるか，巣穴に入るまで転がります。XXX，YYYは，転がっているときの卵の一つ先の座標です。
770～820…面クリアの判定です。卵が一つでもあると，Bは１になります。
830～990…黄色の卵が転ります。ほぼ600～760と同じです。
1020～1130…面を描きます。
1140～1150…３面目をクリアする（ROUND＝３）なら，ここに飛びます。
1160～1400…１面の初期データです。
　1170…主人公の座標。
　1190…産める卵の数。
　1210～1400…床パターン（種類は1200で示している）。
　1160～1400を変えることにより面を作り変えることが可能です。
1410～1650…２面の初期データ。他は1160～1400と同じです。
1660～1900…３面の初期データです。他は1160～1400と同じです。

プログラムの入力方法

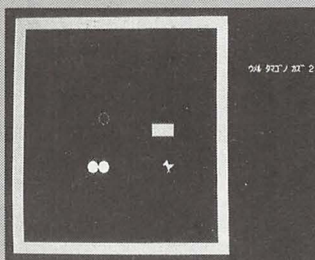
普通に，N88日本語BASICで入力します。

改造

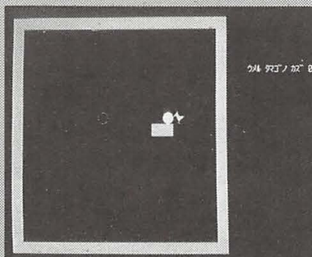
1160～1900を変えれば，主人公の位置，産める卵の数，床パターンの改造ができます。



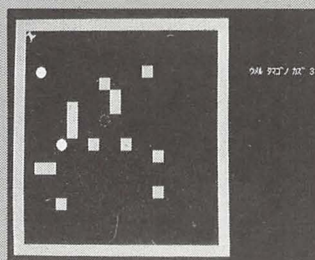
▲《写真１》タマゴを産んで壁がわりにして全部巣にもどすのが目的



▼《写真２》タマゴをいい場所に産んでタマゴを巣にもどそう



▲《写真３》タマゴを巣に全部もどすことができるとクリアだ



▼《写真４》さてこの面はどうやったらいいのかな？

★『　　　　　　　』←さあ！没になったあなた！このくーらんに字を書きこもう！（く…くだらん）なぐれっ！（三重県度会郡・ともわん＝ともちゃん14才♀）……【影：よっしゃまかせちょけ。前から一度やらなあかんと思うちょった。】

```
10 '======ﾀﾏｺﾞ ｦ ｽﾆ ﾓﾄﾞｾ======
20 DIM A%(183),B%(183),C%(183),D%(183),E%(183),F%(183),G%(183),M(19,19)
30 CLS 3:SCREEN 3:CONSOLE ,,0
40 '-----character patern
50 LINE (7,0)-(0,7),4
60 LINE (0,7)-(19,7),4
70 LINE (7,0)-(10,7),4
80 LINE (5,7)-(10,15),4
90 LINE (19,7)-(10,15),4
100 LINE (10,17)-(10,15),4
110 LINE (10,17)-(12,19),4
120 LINE (10,17)-(8,19),4
130 PAINT (5,5),4:PAINT (10,10),4
140 GET@ (0,0)-(19,19),A%:CLS 2
150 LINE (0,0)-(19,19),0,BF
160 GET@ (0,0)-(19,19),B%:CLS 2
170 LINE (0,0)-(19,19),1,BF
180 GET@ (0,0)-(19,19),C%:CLS 2
190 LINE (0,0)-(19,19),1,B
200 GET@ (0,0)-(19,19),D%:CLS 2
210 CIRCLE (10,10),9,7,,,,F
220 GET@ (0,0)-(19,19),E%:CLS 2
230 CIRCLE (10,10),9,2
240 GET@ (0,0)-(19,19),F%:CLS 2
250 CIRCLE (10,10),9,6,,,,F
260 GET@ (0,0)-(19,19),G%:CLS 2
270 '-----ﾖﾐｺﾐ
280 B=1:RESTORE:GOTO 310
290 B=1:RESTORE 1420:GOTO 310
300 B=1:RESTORE 1670:GOTO 310
310 READ X,Y
320 READ TAMAGO
330 LOCATE 55,5:PRINT "ｳﾒﾙ ﾀﾏｺﾞ ﾉ ｶｽﾞ";TAMAGO
340 FOR YY=0 TO 19:FOR XX=0 TO 19:READ M(XX,YY):NEXT XX:NEXT YY
350 GOSUB 1030
360 '-----ido
370 IN$=INKEY$:IF B=0 THEN ON ROUND+1 GOTO 280,290,300,1150 ELSE IF IN$="" THEN
370
380 IN=VAL(IN$)
400 ON IN GOTO 370,420,370,430,480,440,370,450,370
410 B=0:CLS 3:GOTO 370
420 AA=0:BB=1:GOSUB 460:GOTO 370
430 AA=-1:BB=0:GOSUB 460:GOTO 370
440 AA=1:BB=0:GOSUB 460:GOTO 370
450 AA=0:BB=-1:GOSUB 460:GOTO 370
460 ON M(X+AA,Y+BB) GOSUB 520,560,580,610,830,1010:RETURN
470 '-----umu
480 M(X,Y)=4:BEEP:TAMAGO=TAMAGO-1:IF TAMAGO<0 THEN GOTO 410 ELSE PUT@ (20*X,20*Y
),E%
500 LOCATE 55,5:PRINT "ｳﾒﾙ ﾀﾏｺﾞ ﾉ ｶｽﾞ";TAMAGO:GOTO 370
510 '-----yuka
520 PUT@ (X*20,Y*20),A%
530 X=X+AA:Y=Y+BB
540 PUT@ (X*20,Y*20),A%:RETURN
550 '-----ugokanai
560 RETURN
570 '-----ugoku
580 IF M(X+2*AA,Y+2*BB)=1 THEN PUT@ (20*X,20*Y),A%:X=X+AA:Y=Y+BB:PUT@ (20*X,20*Y
),A%,PSET:M(X,Y)=1:M(X+AA,Y+BB)=3:PUT@ (20*(X+AA),20*(Y+BB)),D%:RETURN
590 RETURN
600 '-----tamago
610 IF M(X+2*AA,Y+2*BB)=1 OR M(X+2*AA,Y+BB*2)=6 THEN PUT@ (X*20,20*Y),A%:X=X+AA:
Y=Y+BB
620 I=0:XXX=X+AA:YYY=Y+BB
630 WHILE M(XXX,YYY)=1 OR M(XXX,YYY)=6
640 IF M(X+AA,Y+BB)=1 OR M(X+AA,Y+BB)=6 THEN M(X,Y)=1
650 I=I+1
660 PUT@ (20*(X+AA*I-AA),20*(Y+BB*I-BB)),E%
670 PUT@ (20*X,20*Y),A%,PSET
680 IF M(X+AA*I,Y+BB*I)=6 THEN GOSUB 780:RETURN
690 PUT@ (20*(X+AA*I),20*(Y+BB*I)),E%
700 XXX=X+I*AA+AA:YYY=Y+I*BB+BB
710 FOR J=0 TO 100:NEXT
720 WEND
730 IF I=0 THEN I=1
740 M(X+AA*I,Y+BB*I)=4
750 IF M(X+I*AA+AA,Y+I*BB+BB)=3 THEN M(X+I*AA+AA,Y+I*BB+BB)=1:PUT@ (20*(X+I*AA+A
A),20*(Y+I*BB+BB)),D%:BEEP
760 RETURN
770 '-----game clearﾉ ﾊﾝﾃｲ
780 B=0:FOR J=0 TO 19:FOR K=0 TO 19:IF M(J,K)=4 THEN B=1
790 NEXT K:NEXT J
800 IF B=0 THEN ROUND=ROUND+1:CLS 3
810 BEEP
820 RETURN
830 '-----tamago'
840 IF M(X+2*AA,Y+2*BB)=1 OR M(X+2*AA,Y+BB*2)=6 THEN PUT@ (X*20,20*Y),A%:X=X+AA:
Y=Y+BB
850 I=0:XXX=X+AA:YYY=Y+BB
860 WHILE M(XXX,YYY)=1 OR M(XXX,YYY)=6
870 IF M(X+AA,Y+BB)=1 OR M(X+AA,Y+BB)=6 THEN M(X,Y)=1
880 I=I+1
890 PUT@ (20*(X+AA*I-AA),20*(Y+BB*I-BB)),G%
900 PUT@ (20*X,20*Y),A%,PSET
910 IF M(X+AA*I,Y+BB*I)=6 THEN BEEP:LOCATE 55,5:PRINT "game over"+SPACE$(16):END
920 PUT@ (20*(X+AA*I),20*(Y+BB*I)),G%
930 XXX=X+I*AA+AA:YYY=Y+I*BB+BB
```

★首が……。(東京都羽村市・さやま16才)……【影：カイーの。編：………………あぁ，そうだ，えーと，うん，影さん編集長がお呼びでしたよ。影：誰がじゃ。編：だから編集長が…。影：なんでじゃ。編：誰ですか，影さんに吉本新喜劇見せたのぉー!!!!】

```
940 FOR J=0 TO 100:NEXT
950 WEND
960 IF I=0 THEN I=1
970 M(X+AA*I,Y+BB*I)=5
980 IF M(X+I*AA+AA,Y+I*BB+BB)=3 THEN M(X+I*AA+AA,Y+I*BB+BB)=1:PUT@ (20*(X+I*AA+A
A),20*(Y+I*BB+BB)),D%:BEEP
990 RETURN
1000 '-----goal
1010 RETURN
1020 '-----map
1030 FOR XX=0 TO 19
1040 FOR YY=0 TO 19
1050 ON M(XX,YY) GOTO 1080,1090,1100,1110,1130,1120
1060 IF XX=X AND YY=Y THEN PUT@ (X*20,Y*20),A%
1070 NEXT YY:NEXT XX:RETURN
1080 PUT@ (XX*20,YY*20),B%,PSET:GOTO 1060
1090 PUT@ (XX*20,YY*20),C%,PSET:GOTO 1060
1100 PUT@ (XX*20,YY*20),D%,PSET:GOTO 1060
1110 PUT@ (XX*20,YY*20),E%,PSET:GOTO 1060
1120 PUT@ (XX*20,YY*20),F%,PSET:GOTO 1060
1130 PUT@ (XX*20,YY*20),G%,PSET:GOTO 1060
1140 '-----game clear
1150 BEEP:BEEP:BEEP:CLS 3:LOCATE 23,10:PRINT "Congratulation":CONSOLE ,,1:END
1160 '-----ｼｭｼﾞﾝｺｳﾉ ｼｮｷｻﾞﾋｮｳ
1170 DATA 1,1
1180 '-----ｳﾒﾙ ﾀﾏｺﾞﾉ ｺｽｳ
1190 DATA 3
1200 '-----map data (1,yuka 2.ugokanai 3.ugoku 4.tamago 5.tamago' 6.goal)
1210 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
1220 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1230 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1240 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1250 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1260 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1270 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1280 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1290 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,6,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1300 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2,1,1,1,1,2
1310 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1320 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1330 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,4,1,1,1,1,2
1340 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1350 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1360 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1370 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1380 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1390 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1400 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
1410 '-----ｼｭｼﾞﾝｺｳﾉ ｼｮｷｻﾞﾋｮｳ
1420 DATA 1,1
1430 '-----ｳﾒﾙ ﾀﾏｺﾞﾉ ｺｽｳ
1440 DATA 3
1450 '-----map data (1,yuka 2.ugokanai 3.ugoku 4.tamago 5.tamago' 6.goal)
1460 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
1470 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1480 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1490 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1500 DATA 2,1,5,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1,1,2
1510 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1520 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1530 DATA 2,1,1,1,1,2,1,1,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1540 DATA 2,1,1,1,1,2,1,1,6,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1550 DATA 2,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1560 DATA 2,1,1,1,4,1,1,2,1,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1570 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1,2
1580 DATA 2,1,2,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1590 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1600 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1,2
1610 DATA 2,1,1,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1620 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1630 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1640 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1650 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
1660 '-----ｼｭｼﾞﾝｺｳﾉ ｼｮｷｻﾞﾋｮｳ
1670 DATA 1,1
1680 '-----ｳﾒﾙ ﾀﾏｺﾞﾉ ｺｽｳ
1690 DATA 1
1700 '-----map data (1,yuka 2.ugokanai 3.ugoku 4.tamago 5.tamago' 6.goal)
1710 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
1720 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1730 DATA 2,1,1,4,2,1,5,1,1,5,1,1,1,1,1,2,1,1,1,2
1740 DATA 2,1,1,1,2,2,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1750 DATA 2,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1760 DATA 2,2,1,1,1,1,1,3,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1770 DATA 2,1,1,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,2
1780 DATA 2,1,1,1,1,2,1,1,2,5,1,1,2,1,2,1,1,1,1,2
1790 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,2,1,2,1,2,1,1,1,1,1,1,2
1800 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,6,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1810 DATA 2,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1820 DATA 2,1,2,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1830 DATA 2,1,1,1,5,1,4,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,2
1840 DATA 2,1,1,3,1,1,1,2,2,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1,2
1850 DATA 2,2,2,2,2,2,2,1,1,2,1,1,1,1,1,1,2,1,1,2
1860 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2,1,1,1,1,1,1,1,2
1870 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1880 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1890 DATA 2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2
1900 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
```


★つぐ美さん,「マイコン」のK子さんと同じ人物なのではないのでしょうか？教えてください。(大阪府堺市・Z・KAN16才)……【つぐ美：ちゃいます。K子さんはウン才ですけど私のほうはまだうら若き乙女の20才です。K子さんどっかで聞いてないでしょうねえ。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用



カードゲームを存分に楽しんでください

Tiny ASANO（タイニーアサノ）

大竹　朗

▶内容◀

UNOというカードゲームを知っているかたは多いと思います。ASANOはUNOに似たカードゲームです。

Tiny ASANOでは，ASANOのおもしろい要素のみをつめこんだつもりです。

▶ルール◀

知らない人にはわかりづらいと思いますが，とにかく遊んでみてください。なお，このゲームでは色指定カードはありません。

- 自分の手持ちのカードがなくなれば勝ち
- カードは数字か色が一致すればだせる
- カードは1～3枚引くことができる
- TAKE 4カード(以下TAKE)で相手にカードを4枚引かせることが可能
- TAKE 4をくらったら，TAKE 4のみしかだせない。TAKE 4がないときはTAKE 4を引いてくるか，パスして4枚くらうかのどちらかである
- TAKE 4を相手と交互にだし合うことで，くらわせるカードの枚数が4の整数倍ずつ増えていく
- TAKE 4でくらわせたカードのうち画面に表示しきれない分は，1枚10点の減点（得点）となる
- TAKE 4で相手にカードを引かせたあともまだ自分の番という場合は，だしたTAKE 4と同じ色のカード，またはTAKE 4がだせる
- カードを1枚以上引くとパスできる
- 勝負がつくと，負けたほうは残りのカードの数字（TAKE 4は10）の和の10倍が減点され，勝ったほうに加算される
- 最終的に0点未満になると負け，2000点を越えると勝ちとなる

▶キー操作◀

- 画面下の〔0～C〕でだすカードを決定
- SPACE でカードを引く
- P でパス

▶プログラムについて◀

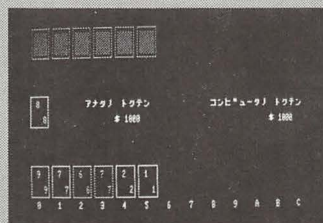
このプログラムの原型は2年ぐらい前にできていたのですが，このたび，大幅な改良を加えてようやく投稿できるレベルになりました。

コンピュータには思考ルーチンなんてものがありませんので，遊んでいるうちに必勝パターンがわかると思います。

本物のASANOでは，リバース，スキップ，DRAW2，色指定などの役カードがあり，とくに色指定カードが使えれば

《第1表》主な変数

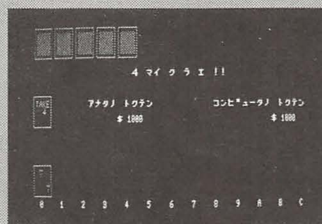
NUM(1, 13)	手持ちの各カードの数字
COL(1, 13)	手持ちの各カードの色
CAS(10)	カードのキャラクター
RN(6, 10)	カードが使用中か否か
X(1)	手持ちのカードの枚数
L(1)	カードを引いた回数
N	コンピュータ(0) 自分(1)
ANU	だされたカードの数字
ACL	だされたカードの色
AT	だすカードの番号(0～12)
T4	TAKE 4のでた回数



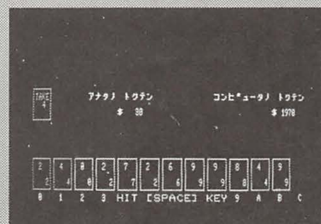
◀《写真1》最初は手持ち5枚からスタートして，先にカードがなくなったほうが勝ちです



◀《写真2》残りのカードが1枚になったら「アサノ!!」といいます



◀《写真3》TAKE 4カードは相手に4枚カードを取らせるカードです



◀《写真4》対コンピュータとしかできないけどコンピュータが強いからおもしろい

★つぐ美さん，おれの子は元気ですか。(埼玉県深谷市・電柱組20才)……【影：子供は元気かい？ つぐ美：あらうちのトランクスのこと？元気元気「自分が生まれなくなると困る」とか「あっちの未来は変わらない」とかもう言ってること矛盾しちゃって…。】

さらにおもしろくなるでしょう。改造してみてください。

540行と750行を削除またはREM文にすれば，コンピュータのカードが見えるようになります。

▶最後に◀

このゲームがおもしろいと思ったら，友達と本物のASANOで遊んでみてください。DRAW2が1周すると64枚くらったりします。

テストプレイしてくれたM·K君，Y·K君，Y·I君，K·K君奇重な御意見ありがとう。

プログラム中のコントロール・コードのだしかた

プログラム中の矢印は，プログラムを打つ前に

POKE &H01A2, &HB7↵

と打っておき，プログラム中でそれらが入るところで，つぎのようにして入力してください。

矢印……ESCキーを押してその方向と同じカーソル・キーを押す。

Tiny ASANOのプログラム・リスト

```
10 ' □□□□□□□□□□□□□□□ Tiny ASANO   by  A.Otake   1992.1.10 □□□□□□□□□□□
20 INIT:WIDTH 80:DEFINT A-Z:CLICK OFF
30 DIM CA$(10),NUM(1,13),COL(1,13),RN(6,10)
40 R$="←←←←←←↓":S$=STRING$(4,"      "+R$)+"      "
50 M$="┌────┐"+STRING$(3,R$+"│    │")+R$+"└────┘"
60 E$="┌────┐"+STRING$(3,R$+"│▒▒▒▒│")+R$+"└────┘"
70 FOR I=0 TO 9:CA$(I)=M$+"↑↑↑←←←←←"+STR$(I)+"↓↓"+STR$(I):NEXT
80 CA$(10)=M$+"↑↑↑←←←←←TAKE←←↓4"
90 SC=100:PLAY 120
100 GOSUB 1080
110 CLS:X(0)=0:X(1)=0:L(0)=0:L(1)=0:T4=0
120 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 3:RN(J+3,I)=0:NEXT:NEXT
130 LOCATE 0,23:COLOR 7:PRINT"  0     1     2     3     4     5     6     7
8     9     A     B     C"
140 ' □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ ｶｰﾄﾞ ｸﾊﾞﾙ □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
150 FOR N=0 TO 1
160 GOSUB 790:GOSUB 740:IF X(N)<7 THEN 160
170 NEXT
180 LOCATE 16,10:COLOR 7:CSIZE 2:PRINT #0,"ｱﾅﾀﾉ ﾄｸﾃﾝ          ｺﾝﾋﾟｭｰﾀﾉ ﾄｸﾃﾝ"
190 LOCATE 24,12:PRINT #0,"$";SPC(20);"$":CSIZE
200 GOSUB 870
210 GOSUB 790:IF R=10 THEN 210
220 LOCATE 0,9:COLOR C:PRINT CA$(R)
230 ANU=R:ACL=C:N=1
240 ' □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ ｷｰ ｳｹﾂｹ □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
250 AT=INSTR("0123456789ABCP",INKEY$(0))-1
260 IF STRIG(0) THEN 340
270 IF AT<0 THEN 250
280 IF AT=13 AND (L(1)>0 OR X(1)>12 OR T4>0) THEN 640
290 ' □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ 0-C ｷｰ □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
300 IF (T4>0 AND NUM(1,AT)<10) OR AT>=X(1) THEN 250
310 IF NUM(1,AT)=ANU OR COL(1,AT)=ACL THEN 490
320 GOTO 250
330 ' □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ ｽﾍﾟｰｽ ｷｰ □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
340 IF X(1)>12 OR L(1)>2 THEN 250
350 GOSUB 790:GOSUB 740:L(1)=L(1)+1:PLAY 120:PLAY "O5G0"
360 PAUSE 1:GOTO 250
370 ' □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ ﾃｷ ｶｰﾄﾞ ﾀﾞｽ □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
380 AT=0
390 IF X(1)=1 AND COL(0,AT)=COL(1,0) AND COL(0,AT)=ACL AND NUM(0,AT)=10 THEN 490
400 IF X(1)=1 AND COL(0,AT)=COL(1,0) THEN 430
410 IF T4>0 AND NUM(0,AT)=10 THEN 490
420 IF T4=0 AND (NUM(0,AT)=ANU OR COL(0,AT)=ACL) THEN 490
430 IF AT<X(0)-1 THEN AT=AT+1:GOTO 390
440 ' □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ ﾃｷ ｶｰﾄﾞﾋｸ □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
450 IF X(0)>12 OR L(0)>INT(RND(1)*3) THEN 640
460 GOSUB 790:GOSUB 740:L(0)=L(0)+1:PLAY 200:PLAY "O5G0"
470 GOTO 390
480 ' □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ ｽﾃｶｰﾄﾞ SUB □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
490 LOCATE 0,9:COLOR COL(N,AT):PRINT CA$(NUM(N,AT))
500 ANU=NUM(N,AT):ACL=COL(N,AT):RN(ACL,ANU)=0
510 X(N)=X(N)-1
520 FOR I=AT TO X(N)-1
530 COL(N,I)=COL(N,I+1):NUM(N,I)=NUM(N,I+1)
540 IF N=0 THEN LOCATE I*6,0:COLOR 2:PRINT E$:GOTO 560
550 LOCATE I*6,N*18:COLOR COL(N,I):PRINT CA$(NUM(N,I))
560 NEXT
570 LOCATE X(N)*6,N*18:PRINT S$
580 PLAY 200:PLAY "O5C0E"
590 IF ANU=10 THEN T4=T4+1:ME$=MID$(" 4 8121620242832",2*T4-1,2)+" ﾏｲ ｸ ﾗ ｴ !!":
GOSUB 840
600 IF X(N)=1 THEN ME$="ｱ ｻ ﾉ !!":GOSUB 840
610 IF X(N)=0 THEN 920
620 N=(N XOR 1):L(N)=0:ON N+1 GOTO 380,250
630 ' □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ ﾊﾟ ｽ     □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
640 IF T4=0 THEN ME$="ﾊﾟ ｽ     ":GOSUB 840:GOTO 720
650 ME$="ｸ ﾗ ｯ ﾀ ｰ":GOSUB 840
660 IF X(N)+T4*4>12 THEN K=13-X(N):S=(X(N)+T4*4-13)*((N=1)-(N=0)) ELSE K=T4*4:S=
0
670 FOR J=1 TO K
680 GOSUB 790:GOSUB 740:PLAY "O5G0"
690 NEXT:IF S=0 THEN 720
700 FOR I=1 TO ABS(S):SC=SC+SGN(S):GOSUB 870:PLAY "A":NEXT
710 IF SC<0 OR SC>200 THEN 970
720 T4=0:N=(N XOR 1):L(N)=0:ON N+1 GOTO 380,250
730 ' □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ ｶｰﾄﾞﾋｮｳｼﾞ SUB □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
740 COL(N,X(N))=C:NUM(N,X(N))=R
750 IF N=0 THEN LOCATE X(N)*6,0:COLOR 2:PRINT E$:GOTO 770
760 LOCATE X(N)*6,N*18:COLOR C:PRINT CA$(R)
770 X(N)=X(N)+1:RETURN
780 ' □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ ｶｰﾄﾞｾﾝﾀｸ SUB □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
790 C=INT(RND(1)*4)+3:R=INT(RND(1)*11)
800 IF RN(C,R)=1 OR (C=ACL AND R=ANU) THEN 790
810 RN(C,R)=1
820 RETURN
830 ' □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ ﾒｯｾｰｼﾞ □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
840 LOCATE 26,6+N*10:COLOR 7:CSIZE 2:PRINT #0,ME$:PAUSE 10
850 LOCATE 26,6+N*10:PRINT SPACE$(30):CSIZE:RETURN
860 ' □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ ｽ ｺ ｱ □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
870 COLOR 7
880 LOCATE 26,12:PRINT USING"#####";SC*10
890 LOCATE 68,12:PRINT USING"#####";2000-SC*10
900 RETURN
910 ' □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ ENDING □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
920 FOR I=0 TO X(1 XOR N)-1
930 SC=SC-NUM((1 XOR N),I)*((N=1)-(N=0))
940 IF N=1 THEN LOCATE I*6,0:COLOR COL(0,I):PRINT CA$(NUM(0,I))
950 PLAY"A":GOSUB 870
960 NEXT
970 COLOR 6:CSIZE 2:CFLASH 1:LOCATE 24,23:PRINT #0,"HIT [SPACE] KEY":CSIZE:CFLAS
H
980 IF SC<0 OR SC>200 THEN 1010
990 IF STRIG(0) THEN 110 ELSE 990
1000 ' □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
1010 COLOR 2:CSIZE 2
1020 LOCATE 20,17+(SC<0)*12:PRINT #0,MID$("ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ     ｱﾅﾀ  ",-(SC>0)*8+1,8)+"ﾉ ｶ
ﾁ ﾃﾞｽ"
1030 CSIZE
1040 IF SC<0 THEN PLAY 200:PLAY "O4F5RC5R2C5D7CRE7F:O5F5RC5R2C5D7CRE7F":GOTO 106
0
1050 PLAY 500:PLAY "O5A8G5FRF7GR0G7F5EDEF9:O6A8G5FRF7GR0G7F5EDEF9"
1060 IF STRIG(0) THEN 90 ELSE 1060
1070 '□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ D E M O □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
1080 CLS:FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 3
1090 LOCATE I*6,J*5:COLOR J+3:PRINT CA$(I)
1100 NEXT:NEXT
1110 LOCATE 10,21:COLOR 7:CSIZE 2:PRINT #0,"Tiny ASANO"
1120 LOCATE 20,23:PRINT #0,"Push [SPC] to start"
1130 IF STRIG(0)=0 THEN 1130
1140 PLAY "O5C0RCRCRDRDRDRERERERDRDRDRERERERDRDRDRC4:O4E4FGFGFE"
1150 RETURN
```


★あ。ベーマガの葉書が前よりも切りやすくなってる♡（キリトリ線の位置が変わった）影さん改善したんですか？（千葉県柏市・J-JM15才）……【影：今年のバルセロナオリンピック「ベーマガ，葉書といっしょに切ってしまった」部門のためにちょっと細工を…。】



パターだけのゴルフ

THE PATTING COURSE

松山　冬樹

はじめに

自然のままにゴルフをプレイする。これがゴルフの醍醐味である。

内　容

ゴルフのグリーンだと思ってください。白いボールをカップ（黒いマル）に入ればいいのですが，コースには山あり谷あり，そううまくはいきません。コースは乱数で決めているので，まさに自然のままのコースでプレイが楽しめます。

操作方法は簡単でジョイスティックの左右で十字カーソルを動かして方向を決め，トリガ1を押します（十字カーソルは自動的にカップの方向へ設定してあります）。そのあと，画面に打つ強さを示す青いバーが振れますので，適当な長さのときにまたトリガ1を押すと，ボールが移動します。

START時にボールがころがって入ってしまうことがありますが，めったにないことなので喜んでください。それからホールインすると，もう一度同じコースをプレイするか新しいコースにするか選ぶことができます。

リストも短いので，ひまつぶし環境ソフトとして使ってください。

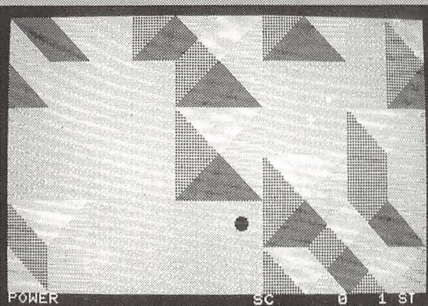
プログラム

たいへん見にくく，ムダの多いプログラムです。そのうえ物理的に見ておかしなところがありますが，プレイするときに支障はないはずです。

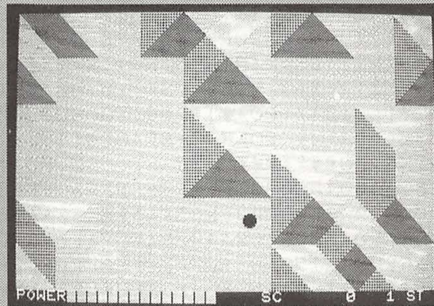
110行にターボBASIC用のコメントを加えておきました。ターボの人はアポストロフィをとると動きます。X1の人は打ち込む必要はありません。オールBASICなので気軽に打ちこんでRUNしてください。

《第1表》主な変数表

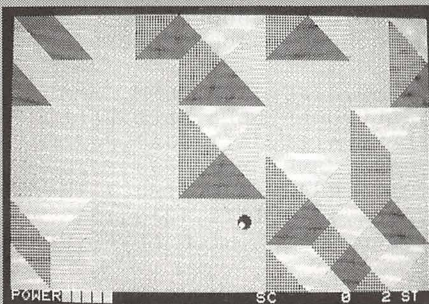
P(6, 11), PP(5, 10)	画面データ
M(4, 16)	斜面の方向0～4
X(4), Y(4)	方向0～4におけるX, Yの変化
L$(4)	メニューのメッセージ
CH$(16)	斜面のPCGのパターン
G	ボールのキャラクター
BX, BY	ボールの座標
VX, VY	ボールの移動量
HX, HY	カップの位置
R	角度
TT	打つ強さ
LE	レベル
PO	ストローク(打数)
SC	スコア
I, J, U, etc	各種カウント



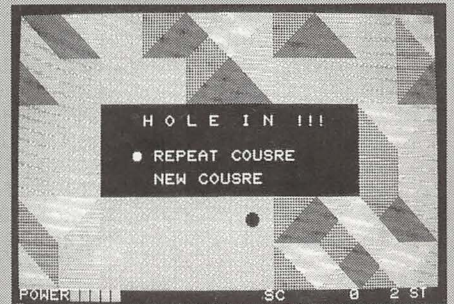
◀《写真1》まずは打つ方向をきめます



◀《写真2》つぎにパワーメータが動くのでタイミングよくボタンを押します



▶《写真3》カップにボールがうまくはいればクリアです



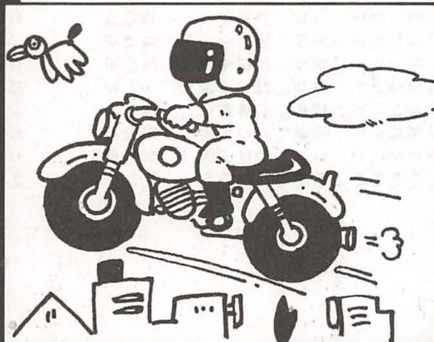
▶《写真4》カップインすれば新しいコースへいけます

★79冊のベーマガが，押入れの床をぶちぬいた。なんだか歴史を感じてしまう。（神奈川県綾瀬市・筆将軍アコピヤン19才）……【影：おめでとう。さあみんな拍手拍手～。一同：ワーパチパチパチパチパチパチパチパチパチパチ……。つぐ美：あなたが1着よ♡】

```
100 REM ---------- PATTING COURSE -------- 1992 F.M
110 INIT:WIDTH 40:CLEAR:PRW 128:TEMPO2000:'CONSOLE 0,25:KLIST 0:KMODE 0
120 DEFSNG:DIM P(11,7),PP(10,6),CH$(16),M(4,15),G(17)
130 FOR I=0 TO 16:READ A$:DEFCHR$(65+I)=HEXCHR$("0000000000000000"+A$):NEXT
140 FOR I=0 TO 15:FOR U=0 TO 3:READ C$:CH$(I)=CH$(I)+C$+CHR$(29,29,29,29,31)
150 NEXT U,I:FOR I=0 TO 15:READ A$:FOR U=0 TO 3:M(U,I)=VAL(MID$(A$,U+1,1))
160 NEXT U,I:FOR I=0 TO 3:READ L$(I):NEXT:X(1)=1:X(2)=-1:Y(3)=1:Y(4)=-1
170 LINE(1,0)-(2,3),PSET,7,BF:LINE(0,1)-(3,2),PSET,7,BF:GET@(0,0)-(3,3),G,7
180 CLS 4:A$="THE PATTING COURSE":FOR I=1 TO 18:LOCATE 10+I,8
190 PRINT MID$(A$,I,1):PLAY"O3G1ECR4":NEXT:GOSUB 540:CLS:CGEN 1:LE=C:L=2
200 REM ---------- MAKING OF COURSE -------
210 W=INT(RND*2):FOR J=0 TO 6:FOR I=0 TO 10:P(I,J)=ABS(INT((RND*4)/(3-LE))-W)
220 NEXT I,J:FOR J=0 TO 5:FOR I=0 TO 9:FOR Y=0 TO 1:FOR X=0 TO 1
230 PP(I,J)=PP(I,J)+(3*Y+1)*(X+1)*P(I+X,J+Y):NEXT X,Y:IF PP(I,J)=15 THEN PP(I,J)
=0
240 LOCATE I*4,J*4:CGEN 1:PRINT CH$(PP(I,J));:NEXT I,J
250 X=INT(RND*7)+1:Y=INT(RND*6)
260 IF PP(X,Y)=0 THEN LOCATE X*4,Y*4:PRINT CH$(15);:PP(X,Y)=15 ELSE 250
270 BX=INT(RND*200)+60:BY=INT(RND*100)+50:R=INT(RND*360):TT=INT(RND*10)+10
280 CGEN:HX=(X*32)+16:HY=(Y*32)+16:GOSUB 570:GOTO 370
290 REM ----------  MAIN  -----------------
300 T=0:R=CINT(ATN((BY-HY)/(BX-HX+.1))*180/PAI(1)):R=R-(HX<BX)*180
310 ST=STICK(1):IF ST THEN GOSUB 580:E=E+1 ELSE E=1
320 R=R+((ST=6)-(ST=4))*E:IF R>360 THEN R=R-360 ELSE IF R<0 THEN R=R+360
330 GOSUB 570:LINE(X-3,Y)-(X+3,Y),PSET,7:LINE(X,Y-3)-(X,Y+3),PSET,7
340 IF STRIG(1) THEN GOSUB 580:GOSUB 600:COLOR 1:PAUSE 5 ELSE 310
350 TT=16-ABS(T-16):LOCATE 5+TT,24:PRINT "■ ";:IF T=31 THEN T=0 ELSE T=T+1
360 IF STRIG(1) THEN COLOR 7 ELSE 350
370 PLAY"O6C1E":TT=TT*3:VX=(CC*TT):VY=(SS*TT)
380 REM ----------  MOVE BALL ------------
390 PUT@(BX-1,BY-1)-(BX+2,BY+2),G,PSET,7
400 IF (ABS(BX-HX)^2+ABS(BY-HY)^2)<36 AND ABS(VX)^2+ABS(VY)^2<20 THEN 490
410 X=INT(BX/32):Y=INT(BY/32):XX=BX-(X*32):YY=BY-(Y*32)
420 M=-((XX-YY)>0)-(((XX+YY)>32)*2):VX=VX+X(M(M,PP(X,Y)))*2
430 VY=VY+Y(M(M,PP(X,Y)))*2:VX=VX*.8:VY=VY*.8:DX=BX+VX:DY=BY+VY
440 IF DX<1 OR DX>317 THEN VX=-VX/3
450 IF DY<1 OR DY>190 THEN VY=-VY/3
460 IF ABS(VX)<1 AND ABS(VY)<1 THEN IF K>2 THEN 480 ELSE K=K+1
470 LINE(BX-1,BY-1)-(BX+2,BY+2),PSET,0,BF:BX=BX+VX:BY=BY+VY:GOTO 380
480 PO=PO+1:K=0:GOSUB 600:GOTO 290
490 CLS 0:PLAY"O6ABRARD":LINE(8,8)-(31,15)," ",BF
500 LOCATE 12,9:PRINT"H O L E  I N  !!!";:C=0:GOSUB 540
510 IF C=0 THEN FOR I=2 TO 3:FOR U=2 TO 7:CGEN1:LOCATE U*4,I*4:PRINT CH$(PP(U,I)
);:NEXT U,I:CGEN:GOSUB 590:GOTO 270
520 FOR I=0 TO 39:LINE(I,0)-(39-I,24)," ":LINE(0,31-I)-(39,I-8)," ":NEXT
525 FOR J=0 TO 5:FOR I=0 TO 9:PP(I,J)=0:NEXT I,J:GOSUB 590:GOTO 210
530 REM -----------  SUB  ------------------
540 FOR I=0 TO 1:LOCATE 11,12+2*I:PRINT "  "+L$(I+L)+" COUSRE";:NEXT
550 IF STICK(1) THEN C=1+(C=1):GOTO 540 ELSE LOCATE 11,12+2*C:PRINT "●";
560 IF STRIG(1) THEN RETURN ELSE 550
570 CC=COS(RAD(R)):SS=SIN(RAD(R)):X=BX+INT(CC*20):Y=BY+INT(SS*20):RETURN
580 LINE(X-3,Y-3)-(X+3,Y+3),PSET,0,BF:RETURN
590 SC=SC+INT((LE+2)/(PO+1)*100):GOSUB 600:PO=0:RETURN
600 LOCATE 0,24:PRINT"POWER"+SPACE$(18);
610 PRINT USING"SC#######  ## ST";SC;PO;:RETURN
620 DATA AA552A150A050201FFFFFF5FFF57FF55,AA55A852A055802AFFFFFFFFFFFFFFFF
630 DATA 0000000000000000FE55FA55EA55AA55,0055000A00050000FF7FBF5FAF57AB55
640 DATA 00004000A8005400AAD5EAF5FAFDFEFF,0000000000000000AA55AB55AF55BF55
650 DATA AA015205AA152AD5FFFFFFFFFFFFFFFF,8040A050A854AA55FFD5FFF5FFFDFFFF
660 DATA AA55AA55AA55AA55FFFFFFFFFFFFFFFF,0000000000000000FF55FF55FF55FF55
670 DATA 0044001002400400FFFFFFFFFFFFFFFF,005500AA005500AAFFFFFFFFFFFFFFFF
680 DATA 0000000000000000AA55AA55AA55AA55,0044001000400000FFFFFFFCF0F0E0E0
690 DATA 0020020000000200FFFFFF3F0F0F0707,0040000000400400E0E0F0F0FCFFFFFF
700 DATA 0000020008002200007070F0F3FFFFFF
710 DATA KKKK,KKKK,KKKK,KKKK,DLLL,MDLL,MMDL,MMMD,JJJC,JJCM,JCMM,CMMM
720 DATA MMMM,MMMM,MMMM,MMMM,IIIB,IIBL,IBLL,BLLL,LLLL,LLLL,LLLL,LLLL
730 DATA HJJC,IHCM,IBEM,BLLE,EMMM,LEMM,LLEM,LLLE,AIII,JAII,JJAI,JJJA
740 DATA DLLG,MDGI,MFAI,FJJA,JJJJ,JJJJ,JJJJ,JJJJ,MMMF,MMFJ,MFJJ,FJJJ
750 DATA IIII,IIII,IIII,IIII,LLLG,LLGI,LGII,GIII,HJJJ,IHJJ,IIHJ,IIIH
760 DATA KKKK,KNOK,KPQK,KKKK,0000,3131,2233,3333,4411,1111,4213,1313
770 DATA 2424,3124,2222,3322,4444,1144,4242,0000,NORMAL,HIGH LEVEL,REPEAT,NEW
```


★表紙に「誰でも打ち込める○本のプログラム」と書いてあるが，パソコンをもってなければ打ち込めないと思う。(群馬県勢多郡・板本伸幸15才)……【影：「パソコンを持っている人間なら誰でも打ち込める○本のプログラム」といちいち言うのもまぬけだと思うが…。】

X68000（X-BASIC V2.0）用



空飛ぶ(?)モトクロス・レースだ！

Air Bike（エアー バイク）

渋谷　正徳

ゲームについて

モトクロス的バイクゲームです。自分のバイクは，空気をふきだして浮上走行するという設定なので，エア・バイクと呼びます。

RUNすると，まずはスプライト・データの作成をします。10度ごとに19パターン作成しますので，けっこう時間がかかってしまいます。

タイトルがでたらⒶボタンでゲームがはじまります。操作は，Ⓐでアクセル，Ⓑはブレーキ，左右で，ジャンプ中の姿勢を変えます。前輪をあげるようにすると飛距離が伸び，反対に前のめりにすると早く着地できます。

あと，着地の際に地面の角度に自分の角度を合わせないと止まってしまいます。

4周すると記録が表示されて終わりです。Ⓐでタイトルにもどります。

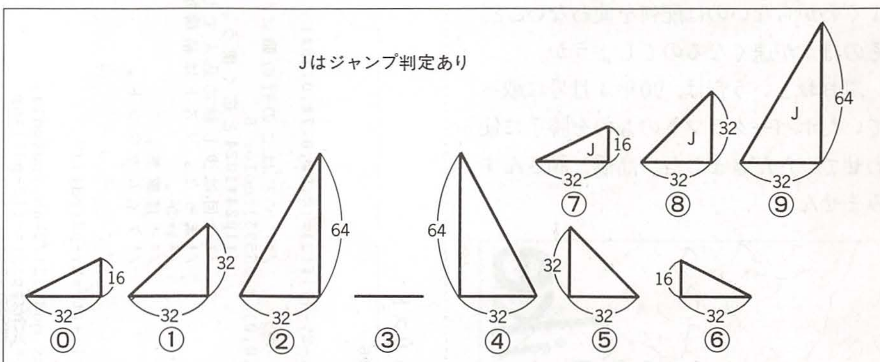
終わりに

このゲームは調整に時間をかけました。中盤の急な坂を除いて，必ず減速してしまうようなところはないはずです。

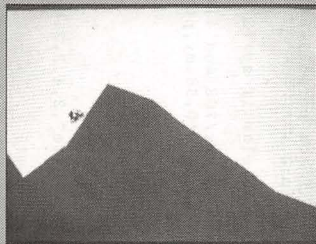
あと苦労したのは回転です。自分は現在これを書いている時点ではまだ中学生だから。

《第1表》変数表(ローカル変数を除く)

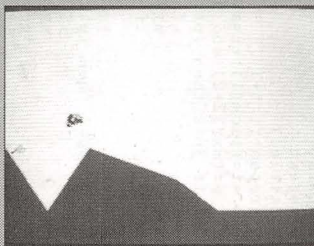
int型	
mx, my	自分の座標(コース全体に対して。コースは3072×256ドット)
st, tr	スティックの読みだし
p	コースは，32ドットごとに96にわけられている。自車がそのどのブロックにいるか
jp	jp＝0で地面を走る。jp＝1でジャンプ
pd1	雑用
hx	ジャンプしはじめたブロック
po	point( )を格納
t	タイム
pp(9)	地形のパターンに対応する自車のスプライト番号
float	
pt	自車のスプライト・パターン番号(9で水平，18で前のめり)
sp	X方向の移動量
jy	ジャンプ中のY座標
pd(9)	地形のパターンによる高さの変化の割合
f(2)	ちょっと書き表せない
char	
cpd(95)	ブロックごとの地形のパターン
chd(95)	ブロックごとの高さのデータ



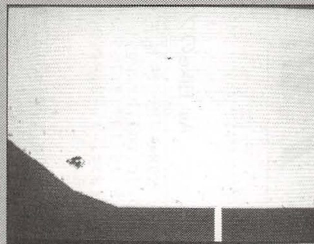
《第1図》地形のパターン



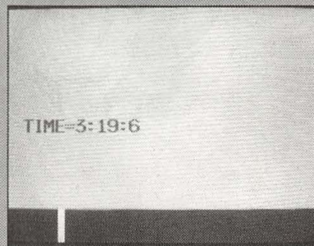
▲《写真1》上り坂はスピードがたらないと途中で止まっちゃうぞ



▼《写真2》着地のときは地面に角度をあわせればスムーズに走れるぞ



▲《写真3》ゴールまでもうちょいだ。ガンバレ!!



▼《写真4》4周してゴールするとタイムが表示される

★やい，ベーマガ編集部！SFCやアーケードの特集なんかしなくていいからパソコンの記事をもっと多くしろ!!（新潟市・矢田純一17才）……【Dr.D：わしゃあこういう葉書がくるとうれしいが，他のみんなはどうかの？影：そりゃDr.はここしか出番ないから。】

高橋秀之さんはすごいですね。しかしよくわからないのは配列を使わないこと。そのほうが速くなるのでしょうか。

ぶおおという音は，90年4月号に載っていたホバークラフトのものを勝手に使わせていただきました。高橋　潤さんすみません。

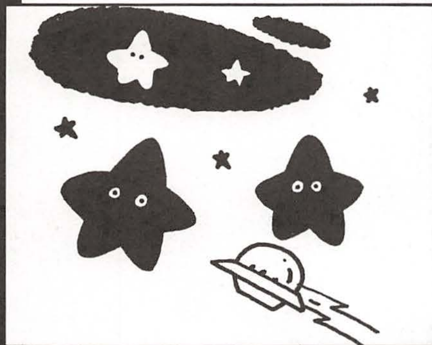
Air Bikeのプログラム・リスト

```
  10 /* Air Bike for X68k  By 渋谷正徳 92/1/16
  20 int mx,my,st,tr,p,jp,pd1,hx,po,t
  30 int pp(9)={7,5,3,9,15,13,11,7,5,3}
  40 float pt,sp,jy,pd(9)={-1,-2,-4,0,4,2,1,-1,-2,-4},f(2)={0.9#,0.7#,0.45#}
  50 char cpd(95),chd(95)
  60 sp_make():sound()                                   /*ﾃﾞﾊﾞｸﾞはこの行の頭に/*
  70 screen 0,0,0,1:console ,,0:color[0,rgb(31,0,0),0,65535]:color 5
  80 window(0,0,1023,1023)                               /*1024*1024と広く使う。
  90 sp_disp(1)                                          /*今回は少し詰め込んでし
 100 cours()                                             /*まった。リストは結構短
 110 repeat                                              /*いが。
 120  title()                                            /*一目瞭然。
 130  repeat:t=t+1                                       /*タイムカウント。
 140   st=stick(1):tr=strig(1)
 150   p=(mx/32+2) mod 96:pd1=cpd(p)
 160   if jp=0 then {pt=pp(pd1):sp=sp-0.2#*(tr=1)+(tr=2)+pd(pd1)/5
 170                 if tr=1 then m_play(8)
 180                 my=chd(p)*16+44+pd(pd1)*(mx mod 32)/2-abs(pd(pd1))
 190                 if pd1>6 and sp>6 then {jp=1:hx=p:jy=-f(9-pd1)*sp
 200                                          sp=f(pd1-7)*sp }
 210                 }
 220   if jp=1 then {pt=pt-(st=4)*(pt<>0)+(st=6)*(pt<>18)
 230                 if hx<>p then jy=jy+0.6#+pt/20
 240                 my=my+jy
 250                 po=point(mx mod 768+72,(mx/768 mod 4)*256+my)
 260                 if po=12 and hx<>p and my>0 then {
 270                  my=chd(p)*16+44+pd(pd1)*(mx mod 32)/2-abs(pd(pd1))
 280                  if abs(pp(pd1)-pt)>3 then sp=1:m_play(2)
 290                  jp=0 }
 300                 }
 310   if sp<1 then sp=1 else if sp>12 then sp=12   /*で跳ぶ。
 320   mx=mx+sp                                     /*ところで、mxは画面に対
 330   home(0,mx mod 768,(mx/768 mod 4)*256)        /*する座標ではなく、コー
 340   if my>-1 then sp_move(0,56,my,pt)            /*ス全体に対する座標であ
 350  until mx>12303                                /*る。しかも、自車の位置
 360  ending()                                      /*でなく、画面の左上すみ
 370 until 1=0                                      /*の座標を表している。実
 380 func title()                                   /*際の座標はmxに +56して
 390  sp_off():home(0,0,0)                          /*求める。
 400  mx=0:sp=1:pt=9:t=1                            /*もうタイトルだ。これは
 410  symbol(32,60,"Air Bike",2,4,2,3,0)            /*initの役も兼ねている。
 420  machi()                                       /*ボタン待ち。
 430  fill(32,60,224,156,11)                        /*手抜きなタイトルかもし
 440  for i=0 to 56                                 /*れないが、速くていいで
 450   sp_move(0,i,188,9)                                    /*はないか。
 460  next:m_play(1)
 470  for i=0 to 15000:next                                  /*経験的な数字。
 480 endfunc
 490 func machi()                                            /*待つ。
 500  repeat:until strig(1)=0                                /*離すのを待って、
 510  repeat:until strig(1)=1                                /*押すのを待つ。
 520 endfunc
 530 func ending():locate 3,7                                /*endingというか、完走。
 540  print "TIME="+str$(t/600)+":"+str$((t mod 600)/10)+":"+str$(t mod 10)
 550  for i=0 to 400:sp_move(0,i/2+56,188,9):next            /*いい加減なタイム表示。
 560  machi():cls
 570 endfunc
 580 func cours()                                            /*コースを作成。
 590  str c_data[88]                                         /*ローカル 便利。
 600  int x,i,h=9,l,k:char ge(65535)
 610  c_data=        "30733366330000367659337459496653333319733367"
 620  c_data=c_data+"41735563338594948533633851217335684841965556"
 630  for i=0 to 7
 640   cpd(i)=3:chd(i)=9
 650  next
 660  paint(0,0,11)
 670  for x=0 to 87
 680   cpd(x+8)=val(mid$(c_data,x+1,1))
 690   chd(x+8)=h
 700   h=h+pd(cpd(x+8))
 710   l=(x*32+256) mod 768
 720   k=(x*32+256) / 768
 730   line(l,k*256+chd(x+8)*16+60,l+31,k*256+h*16+60,13)
 740  next:line(0,204,255,204,13):fill(72,204,76,250,15)
 750  for i=0 to 3:l=(i+3) mod 4
 760   get(0,i*256,255,i*256+255,ge)
 770   put(768,l*256,1023,l*256+255,ge)
 780   line(0,l*256+255,1023,l*256+255,12)
 790   paint(0,l*256+254,12)
 800  next
 810 endfunc
 820 func sp_make()                                          /*スプライトの回転定義
 830  screen 1,2,1,1:sp_init()                               /*screen 1,2,1,1にする
 840  char pat2(167),pat(255):int x,y                        /*理由は、1ﾄﾞｯﾄのdata
 850  str sd[255]:float s,c,a                                /*が1ﾊﾞｲﾄなため、char
 860  sd=   "00000055000000000005543030000000054443033000000044455003300"
 870  sd=sd+"00544405503330F044400045F3A3EF44450CCCEFFAEECC45CCC1E11F"
 880  sd=sd+"DDEEC45C111EEF1CD4445E1111E0C1D445EEEEE1000CC3F3F3EEE000"
 890  for i=0 to 167                                         /*型の変数一つでぴった
 900   pat2(i)=val("&H"+mid$(sd,i+1,1))                      /*り表せるということ。
 910  next                                                   /*それによって、get()
 920  put(1,1,14,12,pat2)                                    /*したDATAを直接sp_def()
 930  for i=0 to 18                                          /*でスプライトデータとし
 940   a=((i*10+270) mod 360)*pi()/180:s=sin(a):c=cos(a)
 950   for y=0 to 15                                         /*て定義出来る。
 960    for x=0 to 15                                        /*回転させるのにひっかか
 970     pset(20+x,y,point((x-8)*c-(y-8)*s+8,(x-8)*s+(y-8)*c+8))
 980    next                                                 /*ったのは穴ぼつぼつ現象
 990   next                                                  /*同じ事に引っ掛かった人
1000   get(20,0,35,15,pat)                                   /*も結構いるのでは。
1010   sp_def(18-i,pat)                                      /*発想の転換。
1020  next
1030 endfunc
1040 func sound()                                            /*効果音。ぶおおという音
1050  m_init()                                               /*にはﾎﾊﾞｰｸﾗﾌﾄのを勝手に
1060  for i=1 to 8                                           /*使わせてもらいました。
1070   m_alloc(i,1000):m_assign(i,i)
1080  next
1090  m_trk(1,"o5l2v15aaa<a"):m_trk(2,"@68o1v15c")
1100  m_trk(8,"@34o6v15y15,130c4")
1110 endfunc                                                 /*ご苦労様でした。
```

★　　★

★シンナコスブカコサシンブ，コスコスブゲンシナシンブ，イチゲンタンタンタンカタン……（岡山市・今川佳信16才）……【影：通訳しますと，「エケマスタロクデエントラクタフ，ジャオンイビタビリ」だそうです。編：何語に通訳したんですか！ つぐ美：私知ってる。】

X68000(X-BASIC V2.0)用



円の中心を撃て！うーん，むずかしい

Black Star

ブラック スター

松本 稔

内 容

ブラックスター軍団は，宇宙制覇を企てていた。

まずはじめにA1100型戦闘機をさしむけた。対するM−86星は，ブラックスターの完成を阻止するために立ち上がった……。

遊びかた

ジョイスティック専用です。タイトル画面がでたらⒷボタンを押してください。ブラックスターのA1100が星をつくってきますので，自機をジョイスティックで操作して星の中心にもっていき，Ⓐボタンを押して阻止してください。

レベルがあがると，敵の星を作る速度があがってきますので，すばやい操作で阻止してください。

レベルは3まであります。敵の星ができあがると，ゲーム・オーバーです。

プログラムのしくみ

グラフィックに力をいれましたのでライン関数が多くなりました。

それと484行から487行のddを変えれば，レベルの設定が変わりますので簡単にクリアできるようであれば，変えてみてください。

最後にいろいろ

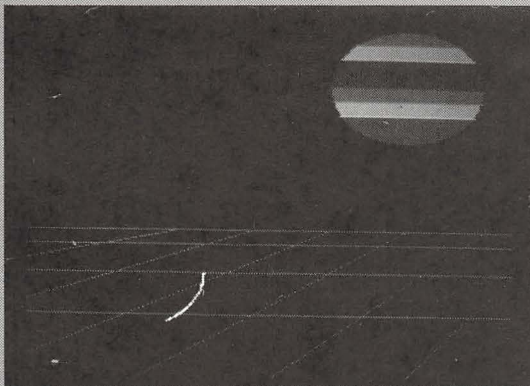
これは，夫婦でつくりました。ゲームのアイデアおよびミュージックを妻が，私がグラフィックおよびプログラムを担当しました。

グラフィックおよび音楽に力をいれましたのでみてください。

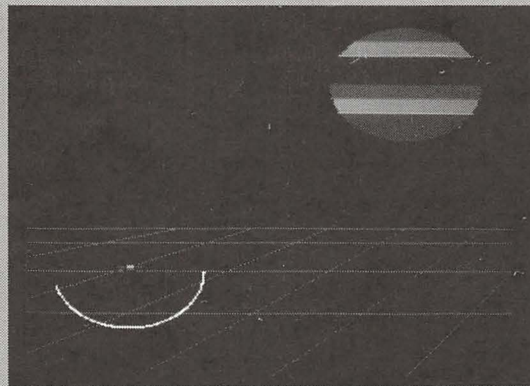
《第1表》変数表

x，y	スプライトの座標
a	判定用
n	星の完成の判定
dd	レベルの設定
l	レベル表示用

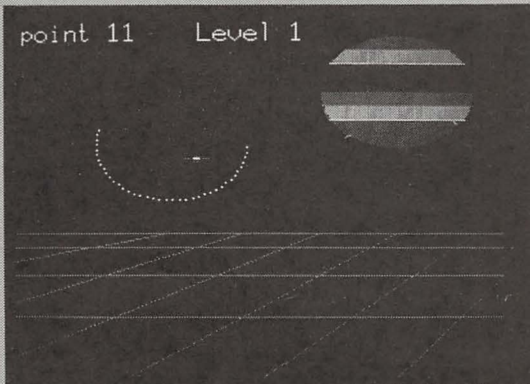
X68000



◀《写真1》ゲームをはじめるとブラックスターがでるからやっつけよう



◀《写真2》ブラックスターが完成する前にその中心へ移動しよう



▶《写真3》レベルが上がるとブラックスターが完成するのが速くなります



▶《写真4》ゲーム・オーバーになるとまだやるかどうかきいてきます

★大学入試なんかなかったらいいのに。(岡山県倉敷市・谷口雅宣18才)……【影：心の底からの叫び声ですな。試験がんばって，大学入ってもまたがんばって，卒業したあともがんばって，えらくなってくださいな。えらくなったらさらにがんばって，日本をよろしく頼みま。】

```
  10 screen 0,2,1,1:console ,,0:randomize(val(right$(time$,2)))
  20 window(0,0,511,511):sp_init():sp_disp(1):sp_clr():sp_on():m()
  25 int x,y,a,n,g,l,t,j,z,w,r,o,v,u,p,e,f
  26 int aa,bb,dd,cc,ll,pp,gg,hh
  30 dim char sento(255)={0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
  40                       0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
  50                       1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,
  60                       1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,
  70                       1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,
  80                       1,0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,0,0,0,0,1,
  90                       1,0,0,0,0,2,4,4,4,4,2,0,0,0,0,1,
 100                      1,3,3,3,3,2,5,5,5,5,2,3,3,3,3,1,
 110                      1,0,0,0,0,2,6,6,6,6,2,0,0,0,0,1,
 120                      1,0,0,0,0,2,7,7,7,7,2,0,0,0,0,1,
 130                      1,0,0,0,0,2;2,2,2,2,2,0,0,0,0,1,
 140                      1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,
 150                      1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,
 160                      0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
 170                      0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
 180                      0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0}
 190 sp_def(0,sento,1)
 200 sp_color(0,0,1):sp_color(1,rgb(23,3,3),1):sp_color(2,rgb(10,10,10),1):sp_c
olor(3,rgb(31,0,0),1):sp_color(4,rgb(5,15,21),1):sp_color(5,rgb(20,20,30),1):sp_
color(6,rgb(0,20,11),1):sp_color(7,rgb(31,0,0),1)
 201 start():end
 203 func start()
 210 x=8:y=240:i=0:a=0:n=0:dd=0:q=0:l=0:title():wipe():cls:m_play(1,2):haikei()
 211 while i<>1:en():ff():endwhile:endfunc
 220 func ugoku()
 230 j=stick(1):t=strig(1):sp_move(0,x,y,0)
 240 if t=1 then hantei()
 250 if j=8 then if y>0 then y=y-10
 260 if j=2 then if y<240 then y=y+10
 270 if j=4 then if x>8 then x=x-10
 280 if j=6 then if x<235 then x=x+10
 290 endfunc
 330 func hantei()
 340 if x>z+30 and x<z+50 and y>w+35 and y<w+55 then a=1
 350 endfunc
 390 func en()
 392 apage(0)
 400 r=40:z=int(rnd()*150):w=int(rnd()*150)
 410 for o=0 to 360:o=o+n
 411 ugoku()
 420 v=int((r*cos(o*3.14#/180)+z)):u=int((r*sin(o*3.14#/180)+w))
 430 pset(v+50,u+50,255)
 435 if a=1 then break
 439 if o=360+n then ss()
 440 next
 450 endfunc
 460 func ff()
 470 wipe()
 480 if a=1 then a=0
 481 cls
 482 dd=dd+1
 483 print "point";dd:locate 12,0:print "Level";l
 484 if dd=10 then l=1
 485 if dd=30 then l=2
 486 if dd=50 then l=3
 487 if dd=70 then cl()
 488 if dd=10 then n=4:if dd=30 then n=7
 489 if dd=50 then n=9
 490 endfunc
 500 func ss()
 510 vpage(1):cls:sp_off():m_stop():wipe():hk():symbol(70,90,"Game Over",1,1,2,
40,0)
 512 locate 10,10:print "Play=Bbotan":locate 10,11:print "End=A&Bbotan"
 520 while i<>1:t=strig(1):if t=2 then wipe():cls:sp_off():start()
 522 if t=3 then i=1
 530 endwhile:end
 540 endfunc
 600 func haikei()
 610 apage(1):vpage(3)
 611 line(0,150,255,150,121):line(0,160,255,160,121):line(0,180,255,180,121)
 612 line(0,210,255,210,121)
 613 line(82,150,0,170,121):line(120,150,0,200,121):line(160,150,0,240,121)
 620 line(200,150,60,255,121):line(240,150,130,255,121):line(255,180,200,255,12
1)
 630 circle(200,50,40,35,0,360,256)
 640 line(173,20,228,20,37):paint(200,15,36)
 650 line(165,30,235,30,39):paint(200,25,38)
 660 line(161,40,239,40,41):paint(200,35,40)
 670 line(160,50,240,50,43):paint(200,45,42)
 680 line(161,60,239,60,45):paint(200,55,44)
 690 line(165,70,235,70,47):paint(200,65,46)
 700 line(173,80,227,80,49):paint(200,75,48)
 710 paint(200,85,50)
 715 for i=0 to 100
 720 aa=int(rnd()*160):bb=int(rnd()*140)
 730 pset(aa,bb,5)
 740 next
 920 endfunc
```


★残念だ。昔はこうでなかったのに。(鳥取県八頭群・**中村達也18才**)……【**影**:本当残念だ。じつに残念だ。まことに残念だ。昔はこうでなかったのになあ……。ねえ編君。**編**:何が昔とかわったって言うんですか?**影**:この定食,もう少し御飯の量が多かった。】

```
 1000 func title()
 1010 symbol(10,50,"Black Star",3,3,1,13,0)
 1020 symbol(80,120,"kikaku&program",2,2,0,13,0)
 1030 symbol(80,150,"by ma-graffiti",2,2,0,13,0)
 1040 color 1:locate 5,15:print"startﾊBﾎﾞﾀﾝｦｵｼﾃ":locate 0,0
 1050 while q<>1:t=strig(1):if t=2 then q=1
 1060 endwhile
 1070 endfunc
 1100 func hk()
 1110 line(107,51,115,47,80):line(115,47,120,45,80)
 1120 line(120,45,127,43,80):line(127,43,132,40,80)
 1130 line(132,40,135,39,80):line(135,39,140,38,80)
 1140 line(140,38,144,39,80):line(127,43,132,44,80)
 1150 line(132,44,146,40,80):line(146,40,147,38,80)
 1160 line(144,39,147,38,80):line(147,38,151,36,80)
 1170 line(151,36,160,25,80):line(160,25,169,25,80)
 1180 line(169,25,177,32,80):line(177,32,187,19,80)
 1190 line(187,19,186,17,80):line(186,17,194,16,80)
 1200 line(194,16,192,29,80):line(192,29,193,33,80)
 1210 line(193,33,190,39,80):line(193,33,199,23,80)
 1220 line(199,23,198,22,80):line(198,22,204,22,80)
 1230 line(204,22,201,38,80):line(201,38,190,39,80)
 1240 line(201,38,214,42,80):line(214,42,212,43,80)
 1250 line(212,43,205,43,80):line(205,43,198,41,80)
 1260 line(198,41,195,41,80):line(195,41,194,42,80)
 1270 line(194,42,205,49,80):line(205,49,200,53,80)
 1280 line(200,53,170,46,80):line(173,47,164,48,80)
 1290 line(164,48,163,49,80):line(163,49,155,50,80)
 1300 line(155,50,152,52,80):line(152,52,152,53,80)
 1310 line(152,53,155,53,80):line(155,53,178,48,80)
 1320 line(152,52,146,52,80):line(146,52,149,49,80)
 1330 line(149,49,145,48,80):line(145,48,135,50,80)
 1340 line(135,50,125,51,80):line(125,51,115,52,80)
 1350 line(115,52,107,51,80):paint(160,40,90):paint(200,30,90)
 1360 line(151,36,177,32,35):line(155,32,174,29,35)
 1370 line(177,32,192,29,80):line(194,42,173,47,35)
 1380 line(183,49,201,46,35)
 1390 paint(135,42,255):paint(155,51,23)
 1391 endfunc
 1395 func cl()
 1396 sp_off():vpage(1):m_stop():cls
 1420 line(40,60,60,40,175):line(60,40,130,40,175):line(130,40,150,60,175)
 1421 line(70,40,70,30,175):line(120,40,120,30,175)
 1422 circle(70,50,10,175,0,360,256):circle(120,50,10,175,0,360,256)
 1423 paint(70,50,40):paint(120,50,40)
 1424 for cc=0 to 5000:next:wipe()
 1425 line(60,50,70,40,175):line(70,40,120,40,175)
 1426 line(80,40,80,35,175):line(110,40,110,35,175)
 1427 line(120,40,130,50,175)
 1428 circle(80,45,5,175,0,360,256):circle(110,45,5,175,0,360,256)
 1429 paint(80,45,40):paint(110,45,40)
 1430 for cc=0 to 5000:next:wipe()
 1431 line(75,45,80,40,175):line(80,40,110,40,175)
 1432 line(110,40,115,45,175):line(85,40,85,35,175)
 1433 line(105,40,105,35,175)
 1434 circle(85,42,2,175,0,360,256):circle(105,42,2,175,0,360,256)
 1435 paint(85,42,40):paint(105,42,40):for cc=0 to 5000:next:wipe()
 1436 line(87,42,90,40,175):line(90,40,100,40,175)
 1437 line(100,40,103,42,175):line(92,40,92,37,175):line(98,40,98,37,175)
 1438 for cc=0 to 5000:next:wipe()
 1439 circle(110,100,70,134,0,360,256):paint(110,100,135)
 1440 line(75,40,145,40,136):line(62,50,158,50,138)
 1441 circle(40,210,8,240,0,360,256):circle(220,170,5,110,0,360,256)
 1442 paint(40,210,241):paint(220,170,111)
 1443 line(53,60,167,60,140):line(47,70,173,70,142):line(43,80,177,80,144)
 1444 line(41,90,179,90,146):line(40,100,180,100,144):line(41,110,179,110,144)
 1445 line(43,120,177,120,140):line(47,130,173,130,138):line(53,140,167,140,136)
 1446 line(62,150,158,150,133):line(75,160,145,160,131)
 1447 paint(110,35,135):paint(110,45,137):paint(110,55,139):paint(110,65,141):pa
int(110,75,143)
 1448 paint(110,85,145):paint(110,95,145):paint(110,105,143):paint(110,115,141)
 1449 paint(110,125,139):paint(110,135,137):paint(110,145,135)
 1450 paint(110,155,132):paint(110,165,130)
 1452 for e=0 to 100
 1453 ll=int(rnd()*40):pp=int(rnd()*255)
 1454 pset(ll,pp,90)
 1455 next
 1456 for f=0 to 100:gg=int(rnd()*255):hh=int(rnd()*255):pset(gg+180,hh,90):next
 1457 color 6:locate 8,11:print" ｹﾞ - ﾑ ｸ ﾘ ｱ":m_play(3,4)
 1458 locate 9,12:print"play=Bbotan":locate 9,13:print"End=A&Bbotan"
 1460 while 1:t=strig(1):if t=2 then wipe():cls:m_stop():start()
 1470 if t=3 then break
 1480 endwhile:m_stop():end
 1490 endfunc
 1500 func m()
 1510 m_init():for i=1 to 8:m_assign(i,i):m_alloc(i,3000):next
 1520 m_trk(1,"t120@3v1518o3|:255 ab<credbredbrdc>arab<cregbredbrdcerefgrfefrdef
ragercderab<crd>bgrgear4> :|")
 1530 m_trk(2,"t120@57v1518o3|:255 aaar<cccreeercccrbbbrdddrfffrdddreeergggraaar
fffrdddrfffreeeraaar4> :|")
 1532 m_trk(3,"t120@62v1218o3|:255 ab<c>barb<cdc>br<cdedcrdc>bab :|")
 1534 m_trk(4,"t120@31v1518o3|:255 ab<cdefga>raa<e2>aa<f2>aa<g2>aa<f2>raa<e2>aa<
f2>aa<g2>aa<f2r4edcdc>b<c>bagaggggre4g4a4a4a2r1 :|")
 1540 endfunc
```

X68000

★ベーマガを買いはじめてもう４年……うれしいような，悲しいような。(北海道恵庭市・あおいだよーん17才♀)……【影：おや，今ときめく双子のスーパー長生き婆さんの金さんじゃあないですか。つぐ美：この桜ふぶきが目に入らねーかぁ！影：おや金さん。】

X68000（X-BASIC　V1.0/2.0）用



キャラがかわいいジャンプ・アクション・ゲーム

STAR（スター） FLOWER（フラワー）

安藤　正洋

Storyのあらすじ

影は医者もお手上げである原因不明の難病に侵され，瀕死（ひんし）の状態に陥っていた。編集長，編，そしてつぐ美はベッドの傍らで影を見守っていた。

「影さんっ，しっかりして！影さんがいなくなったら，私……」

つぐ美はDr.Dの助言を受け，唯一影の命を救うことができるという，伝説の星花草を求めて旅にでた。

「星花草は満天の星空の下，星のようにキラキラと輝いとるそうじゃ。天地がわからなくなるほどにの…。つぐ美君，急ぐのじゃ！」

内容

なんだかなー，といったストーリーですが，本当はもっと長いんです。そしてゲーム内容は，はっきりいってPAC-WORLDが載っているベーマガが手元にないので，記憶に頼っています。プログラム的にはオリジナルです。

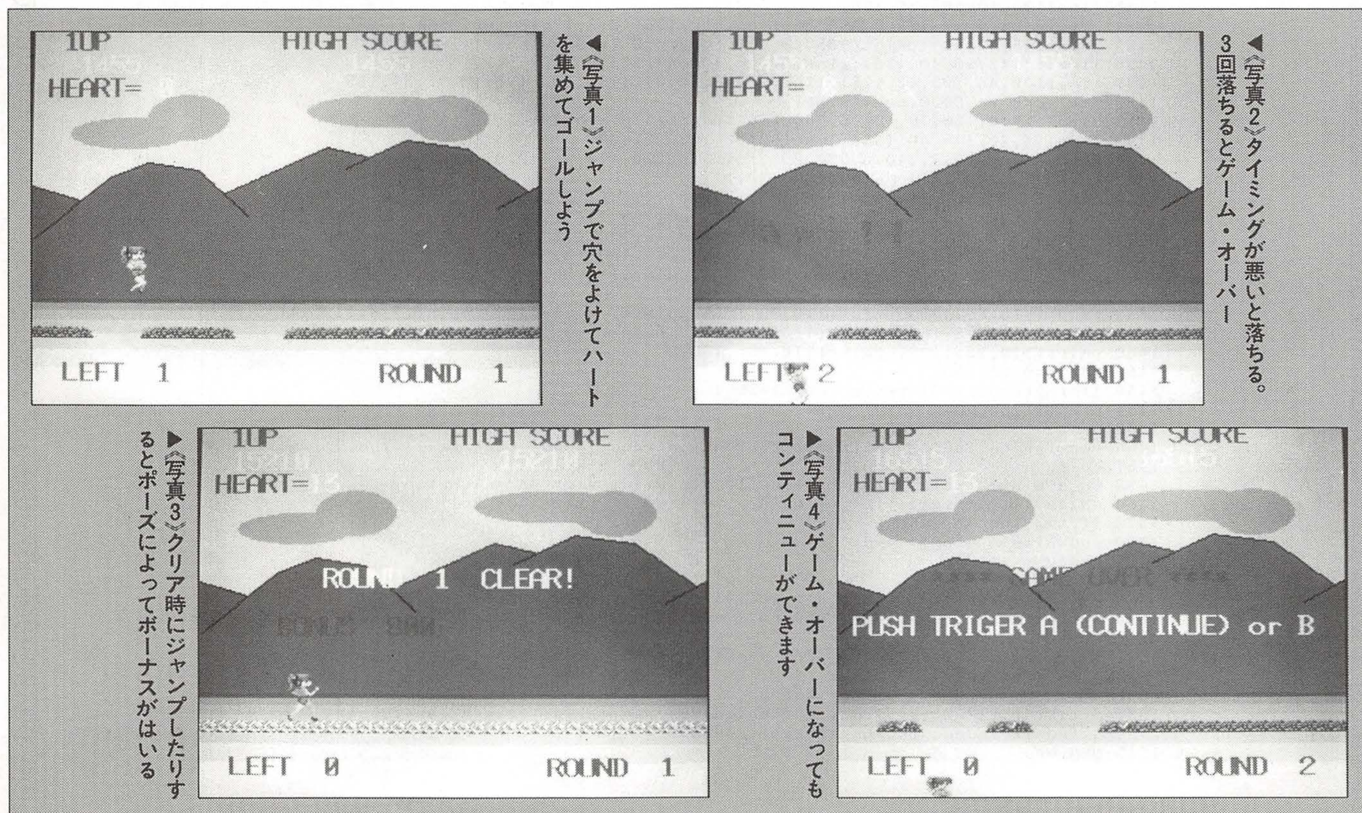
あ，スプライト・データの圧縮は夢邪鬼2さんのプログラムを使いました。

遊びかた

スティック右で加速，左で減速，Ⓐボタンでジャンプです。穴を跳び越え先に進んでください。スピードは速いほうが高得点となるでしょう。

虹色の場所はトランポリンで，大ジャンプできます。ところどころにあるハートは30個集めると1UPです。

そして，ステージ・クリアすると，そのときの状態によってボーナス点が入ります。タイミングによってはあの点数が入ります（リストを見ればわかるか。©namco）。



◀《写真1》ジャンプで穴をよけてハートを集めてゴールしよう

◀《写真2》タイミングが悪いと落ちる。3回落ちるとゲーム・オーバー

▶《写真3》クリア時にジャンプしたりするとポーズによってボーナスがはいる

▶《写真4》ゲーム・オーバーになってもコンティニューができます

★「大の昇竜拳」なんて言うのはめんどくさいから，いっそ「小竜拳」「中竜拳」「大竜拳」と呼びましょう。どーせ小ばっか使うんだし…。（愛知県名古屋市・富樫洋樹17才）……【影：「大の大阪府」なんて言うのもめんどいから「大阪」「中阪」「小阪」にしよう。】

また，コンティニューはⒶボタンで，1面からやり直したいときはⒷボタンです。このゲームをクリアするのに重要なのは，スピード調整とジャンプのタイミングです。

プログラムについて

ちょっと（かなり？）長いですが，これがはじめて作ったゲームなんです。お見逃しを。

とくに変わったことはしてませんが，スピードの問題でスコアはリアルタイム表示ではなく，ミスしたときや，面クリアの時点でまとめて表示されます。どうしても「リアルタイムじゃなきゃやだー！」というわがままな御方は480行の“/＊”を取ってみてください。

入力方法は，入力してRUNでOKです。ただし，スプライト・データにはチェックサムが付いていますので，入力時には2480行，2500行，2510行の“/＊”を取ってRUNしてみてください。エラーがでないようであればそれらの行は消してしまってけっこうです。

改造のススメ

ステージ・データは敢えて圧縮していませんので，ゲームをクリアしたかたは，1960行からのステージ・データを変えてみましょう。

0…穴，1…草原(左端)，2…草原(中央)，3…草原(右端)，4…丸太，5…ハート，6…ブロック，7…トランポリン，8…花畑，となっています。

ただし，スタート地点を設け，穴は3キャラ以上の幅としてください。それから30行の“screen 0,2,1,1”を“screen 0,2,0,1”とするとキャラが大きくなって迫力です。

最後に

これからも暇があればゲームを作りたいと思っています（今度はオリジナルなやつね）。

影：「ううっ……」

《第1表》主な変数

ro	ラウンド数
hrt	ハートの数
my	マイキャラのY座標
dx	マイキャラのスピード
ch	マイキャラの数
sc	スコア
hsc	ハイスコア
mf	マイキャラのパターン・フラグ

つぐ美：「影さんっ！」

編：「影さんっ，しっかりしてください！編集長，どうにかならないんですか！」

編集長：「いいんじゃない？」

編・つぐ美：「うん」

影：「おいおい」

ちゃん，ちゃん（これが現実か？）。

●参考にしたもの

ベーマガ1989年6月号
「X68000用スプライト・データ圧縮プログラム」
ベーマガちょっと古い号
「PAC-WORLD」

STAR FLOWERのプログラム・リスト

```
10 /*◆◆◆◆  STAR FLOWER      Programed by Masahiro Ando   ◆◆◆◆
20 /*■■■  初期設定  ■■■
30 screen 0,2,1,1:sp_init():sp_disp(1):color [0,22484,49164,59192]
40 dim str a(7)[256],so(5)[256],mu1(3)[256],mu2(3)[256],mu3(3)[256]
50 dim int jy(15)
60 int sx,dx,bpg,mf,my,f,kx,tx,ju,juf,bgc1,bgc2,bgc3,hx1,hx2,hx3,hxw,df
70 int i,j,pl1=256,pl2=512,ro=1,n,st,ch=3,hrt,sc,hsc,of,sof,gf,cl
80 m_init():m_tempo(126):for i=1 to 8:m_alloc(i,2000):m_assign(i,i):next
90 color 7:locate 6,7:print"PLEASE WAIT A MOMENT":data_set()
100 /*■■■  メイン・ルーチン  ■■■
110 while 1
120   bg_fill(0,0):bg_scroll(0,0,0)
130   my=184:kx=33:dx=0:f=0:mf=0:ju=16:cl=0:tx=0:hx1=0
140   n=ro-1:score():back():if ro=1 and gf=0 then title()
150   gf=0:gamen():st_set():mych():sp_on()
160   repeat:scroll():until cl<>0
170   score():if gf=0 then st_clear() else miss()
180   sp_off()
190 endwhile
200 /*■■■  スタート部のマップセット  ■■■
210 func st_set()
220   for sx=0 to 33:stdata(sx):bg_put(0,sx,25,bpd+pl2):next:bg_set(0,0,1)
230 endfunc
240 /*■■■  BG描き換え  ■■■
250 func st_kae()
260   if (tx mod 8)<>0 then return()
270   kx=kx+1:if kx=64 then kx=0
280   hx1=kx-27:if hx1<0 then hx1=hx1+64
290   hx2=kx-28:if hx2<0 then hx2=hx2+64
300   hx3=kx-26:if hx3<0 then hx3=hx3+64
310   stdata(sx):bg_put(0,kx,25,bpd+pl2):sx=sx+1:if sx=271 then cl=1
320 endfunc
330 /*■■■  マップ・データの展開  ■■■
340 func stdata(m;int):str b
350   b=mid$(a(n),m+1,1):if b="" then bpd=8 else bpd=val(b)
360 endfunc
370 /*■■■  スクロール、その他  ■■■
380 func scroll():int rn=0
390     while rn<6-dx
400       rn=rn+1:mych():hantei():if cl=1 then return()
410       jump():my_move()
420     endwhile
430     for i=0 to juf
440       if dx=0 then mych():return()
450       st_kae():if mf<7 and i=0 then mf=mf+1 else if mf=7 then mf=0
460       tx=tx+4:if tx=512 then tx=0
470       bg_scroll(0,tx,0):sc=sc+dx*5
480 /*     score()
490     next
500 endfunc
510 /*■■■  自キャラの表示  ■■■
520 func mych()
530   if dx=0 or ju<>16 then mpd=11:mf=0 else if mf<2 then mpd=5 else if mf<4
then mpd=7 else if mf<6 then mpd=9 else if mf<7 then mpd=3
540   sp_set(0,62,my,mpd+pl1):sp_set(1,62,my+16,mpd+1+pl1)
550 endfunc
560 /*■■■  自キャラの移動  ■■■
570 func my_move()
580   st=stick(1)
590   if ju<>16 or (st<>0 and f=1) then return() else f=0
600   if st=4 and dx>0 then sound(5):dx=dx-1:f=1
610   if st=6 and dx<5 then sound(4):dx=dx+1:f=1
620 endfunc
630 /*■■■  ジャンプ！  ■■■
640 func jump()
650   if strig(1)<>1 and ju=16 then return() else if ju=16 then ju=0:sound(0)
660   if juf=0 then my=my-jy(ju) else my=my-jy(ju)*2
670   ju=ju+1
680 endfunc
690 /*■■■  判定  ■■■
```


★まさかザンギエフも旧ソ連がこんな風になるとは思ってなかっただろう。いったい彼はどこの代表になるんだ？（栃木県真岡市・悪役モアイ18才）……【影：長野県の代表になるって聞いたが，言ってたのは誰だっけなあ…。ああ思いだせない。クーッ！記憶力悪い。】

```
 700 func hantei()
 710   if my<>184 then return()
 720   bgc1=bg_get(0,hx1,25):bgc2=bg_get(0,hx2,25):bgc3=bg_get(0,hx3,25)
 730   if bgc1=pl2+5 and df=0 then hrt=hrt+1:color 7:locate 7,2:print using "##
";hrt:sound(1):hxw=hx1:df=1:if hrt=30 then sound(2):ch=ch+1:hrt=0
 740   if hx1<>hxw then df=0
 750   if bgc1=pl2 and bgc2=pl2 and bgc3=pl2 then cl=1:gf=1
 760   if bgc1=pl2+7 then juf=1 else juf=0
 770 endfunc
 780 /*■■■  効果音  ■■■
 790 func sound(n;int)
 800   if sof=1 and m_stat(8)=1 then return() else sof=0
 810   m_alloc(7,100):m_alloc(8,100)
 820   m_trk(7,so(n)):m_trk(8,"y55,45@l1r"+so(n)):m_play(7,8)
 830   if n=2 then sof=1
 840 endfunc
 850 /*■■■  音楽  ■■■
 860 func music(n;int)
 870   m_init():m_trk(1,"@70v9"+mu1(n)):m_trk(2,"@70v7r32.p1"+mu1(n))
 880             m_trk(3,"@70v9"+mu2(n)):m_trk(4,"@70v7r32.p2"+mu2(n))
 890             m_trk(5,"@70v9"+mu3(n)):m_trk(6,"@70v7r32.p3"+mu3(n)):m_play()
 900 endfunc
 910 /*■■■  スコア表示  ■■■
 920 func score():color 7
 930   if sc>=hsc then hsc=sc:locate 18,1:print using "######";hsc
 940   locate 1,1:print using "######";sc
 950 endfunc
 960 /*■■■  ミス！  ■■■
 970 func miss()
 980   sound(3):dx=0:color 5:locate 4,8:print"きゃー！！"
 990   while my<>255:my=my+1:mych():endwhile
1000   pau(50):ch=ch-1:if ch<0 then ch=0:over()
1010 endfunc
1020 /*■■■  ステージ・クリア  ■■■
1030 func st_clear():int bo
1040   if ju<>16 then bo=(dx+ju/2)*100 else bo=(dx+mpd/3)*100
1050   if dx=5 and mpd=11 and my=184 then bo=7650
1060   music(2):color 5:locate 5,8:print"BONUS ";bo:sc=sc+bo:pau(80)
1070   score():locate 8,6:print"ROUND ";ro;" CLEAR!"
1080   pau(180):ro=ro+1:if ro>8 then ro=8:ending()
1090 endfunc
1100 /*■■■  ゲーム・オーバー  ■■■
1110 func over()
1120   gamen():color 5:locate 6,6:print"**** GAME OVER ****":music(0):pau(150)
1130   hrt=0:ch=3:sc=0:color 7:locate 1,8:print"PUSH TRIGER A (CONTINUE) or B"
1140   repeat:i=strig(1):if i=2 then if (ro>6) then wipe():of=0:ro=1 else ro=1
1150   until i
1160 endfunc
1170 /*■■■  感動の（？）エンディング  ■■■
1180 func ending()
1190   score():music(3):gamen()
1200   color 7:locate 5,4:print"You get a star flower!":pau(50)
1210   color 6:locate 0,6:print"C O N G R A T U L A T I O N S !":pau(100)
1220   if ch>0 then { color 5:locate 2,8:print"SPECIAL BONUS   LEFT * 10000"
1230                  color 7:locate 6,10:print ch;" * 10000 = ";ch*10000 }
1240   pau(80):sc=sc+ch*10000:score():while 1:endwhile
1250 endfunc
1260 /*■■■  タイトル画面  ■■■
1270 func title()
1280   color 6:locate 2,0:print"1UP":color 5:locate 16,0:print"HIGH SCORE"
1290   color 5:locate 1,2:print"HEART=":color 7:locate 7,2:print using "##";hrt
1300   color 5:print"          □  □□  □□      ";
1310   color 5:print"       □□  □□□□□□  □□    ";
1320   color 5:print"□□□                  □□";
1330   color 5:print"    □□□  □□□  □  □□□    ";
1340   color 5:print"         □□□  □  □□□    "
1350   color 7:print"           (C)RANMASA-SOFT";
1360   color 6:locate 6,5:print"S T A R - F L O W E R"
1370   color 5:locate 22,14:print"ROUND":repeat:i=strig(1):until i:m_init()
1380 endfunc
1390 /*■■■  テキスト画面のクリア  ■■■
1400 func gamen()
```

```
 1410   for i=3 to 9:locate 0,i:print"                              ":next
 1420   color 5:locate 28,14:print ro:color 6:locate 2,14:print "LEFT ";ch
 1430 endfunc
 1440 /*■■■  バックのグラフィック  ■■■
 1450 func back():int y,yy,pn
 1460 if ro=1 or ro=2 then pn=0 else if ro=3 or ro=4 then pn=1 else if ro=5 or r
o=6 then pn=2 else pn=3
 1470 dim int pp(3,9)={
 1480   252,169,154,218,235,236,237,238,239,181,207,152,128,208,224,
 1490   235,236,237,240,255,184,168,160,169,171,179,187,188,189,188,
 1500     4, 75, 64, 74, 75, 76, 77, 78, 79,  4 }
 1510 dim int l(43)={
 1520     0,105, 25,115,  1,140, 40,100, 40,100, 60, 90, 60, 90, 85, 95,
 1530    85, 95,110,125, 99,110,150, 80,150, 80,170, 86,160, 94,190, 75,
 1540   190, 75,220, 80,220, 80,250,108,235,120,255,105 }
 1550 dim int k(23)={ 50, 70, 30, 90, 50, 70, 80, 60, 20,200, 80, 60,
 1560             180, 56, 40, 70,180, 56,210, 60, 20,200,215, 62 }
 1570 paint(0,0,pp(pn,0))
 1580 i=0:for j=1 to 11:line(l(i),l(i+1),l(i+2),l(i+3),1):i=i+4:next
 1590 paint(0,110,pp(pn,1)):i=2
 1600 while yy<220
 1610   y=y+1:yy=pow(y,2)+180:line(0,yy,255,yy,pp(pn,i)):paint(0,yy+1,pp(pn,i)):
i=i+1
 1620 endwhile
 1630 i=0:for j=1 to 4
 1640   circle(k(i),k(i+1),k(i+2),pp(pn,9),,,k(i+3)):paint(k(i+4),k(i+5),pp(pn,9
)):i=i+6
 1650 next
 1660 if pn=3 and of=0 then for i=0 to 50:pset(rnd()*255,rnd()*70,255):next:of=1
 1670 endfunc
 1680 /*■■■  ポーズ  ■■■
 1690 func pau(ii;int):for i=1 to ii*100:next:endfunc
 1700 /*■■■  あらゆるデータのセット  ■■■
 1710 func data_set()
 1720 char s(4,10)={
 1730   59,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 3, 0,31, 0, 0, 2, 0,26, 0, 8, 0, 0, 0,
 1740   31, 0, 0, 3, 0,35, 0, 4, 0, 0, 0,31, 8, 4, 3,15,56, 0, 4, 0, 0, 0,
 1750   31, 6, 6, 6, 0, 0, 0, 2, 0, 0, 0 } : m_vset(70,s)
 1760 so(0)="@70@l1o4cc+dd+eff+gg+aa+b<cc+dd+eff+gg+aa+b<c"
 1770 so(1)="@70o6@l3ce8"
 1780 so(2)="@70o5l16q4fefgrgg4q8"
 1790 so(3)="@70o4@l8bagfgfededc>b<c>bag"
 1800 so(4)="@70o5@l2cdef"
 1810 so(5)="@70o3@l2fedc"
 1820 mu1(0)="y49,45l16q4o4ereedd8ef8f8f2.&"
 1830 mu2(0)="y51,45l16q4o4>brbbaa8b<c8c8c2.&"
 1840 mu3(0)="y53,45l16o2g4f8g8a1"
 1850 mu1(1)="y49,45l16q4o5|:256cdefcdefgfbcf8g8a1:|"
 1860 mu2(1)="y51,45l16q4o4|:256cdefcdefgfbcf8g8a1:|"
 1870 mu3(1)="y53,45l16q4o3|:256ab<cd>ab<cdedg>a<d8e8f1:|"
 1880 mu1(2)="y49,45l16q4o5drdddrererq8b1"
 1890 mu2(2)="y51,45l16q4o4brbbbr<crcrcrq8g1"
 1900 mu3(2)="y53,45l16q4o2brbbbr<erererq8b1"
 1910 mu1(3)="y49,45l16q4o5|:256cdegfedebagaefgaf8g8a8r8ereeeeeefrffffffdrdddddd
a4r4:|"
 1920 mu2(3)="y51,45l16q4o4|:256cdegfedebagaefgaf8g8a8r8<crccccccdrdddddd>brbbbb
bb<e4>aged<:|"
 1930 mu3(3)="y53,45l16q4o3|:256ab<cedc>b<cgfefcdefd8e8f8r8grggggggaraaaaaafrffff
fff<c4>r4:|"
 1940 music(1)
 1950 jy={ 8,4,4,2,2,2,0,0,0,0,-2,-2,-2,-4,-4,-8 }
 1960 a(0)="2222222222222222222223000122223000122222522222222222223000440004444000
0012222222300012222222225222222230000122223000015555522222223000012222222222230001
555552222222222223000012222222222300015252222226776677622222300000122300000122222222
22222222
 1970 a(1)="22222222222222222222230004400012222230000153000015300001522222222222222
2300000155555555552522522252222252222267762300000050000000122222222300044000123000
444000044400001222222222226776223000001222223000012222225552225552222300001222222
22555555
 1980 a(2)="22222222222222222222223000044440000444000000044400044000440004444400000
00155552222300004440000004400004400040004000400004444400000015552222267765555300
000000444440000444444000440000044400004444000444400012677777777777777622552230
```


★BMから誰がはじめに消滅するでしょう。影＝512：1，編＝362：1，つぐ美＝57：1，編集長＝15：1，Dr.D＝2：1，その他の人＝8：1。FAX会員のかたは次号までにお願いします。(埼玉県浦和市・Dr.Dに3500＄のOJA14才)……【影：私，今日限り退職いたします。】

```
00122222
 1990 a(3)="66666666666666666666000065566660000655656000000666677666666000066
66000066660006666000000677666600006600000677600000660000006666667760000006000006
66666666660006660006660006660006660000666600000066660000066776660000666660000666
66666776
 2000 a(4)="22222222222222222222300001222223000013000013000001300013000130000001
30000130001300001222230000000015522552225522225522222677622553000001230000444000
01223000500000122300005500012555523000044000440000000677667766776677600000400067
76000000
 2010 a(5)="44444444444444444444400000444000044400040004000000400000000040004000
40000400000153000000440004000004000400000044000001552255300000067760000000044000
04440000004400006666660000044400004440000000012555300067760000000500055000044400
00001222
 2020 a(6)="66666666666666666666000067760000677600066000000006600000600060006000
00000660006000065677600000000066000677600000600067760000000006777777777777600000
00066000666776000000000006556000066660000000006600060000060006000006000006777777
77765555
 2030 a(7)="22222222222222222222300000000012300012300012300040000000004400000000
44000400040000400000400001230000055000122252288822228822522288882222822300040000
00000440000400004000400040000000044000000000044000677600000600006000000122888822228
82288822
 2040 dim int sppal(31)={
 2050        0, 45032, 57332, 64554, 47090, 32744, 22494,  1626,
 2060    51182, 30782, 22582, 20522, 16414, 46464, 65472, 55972,
 2070        0, 21780, 30094,    62,  1984, 38896, 20462,  9890,
 2080    40960, 63488, 48996, 53184, 61400, 54964, 44394, 65534 }
 2090 int n:for i=1 to 2:for j=0 to 15:sp_color(j,sppal(n),i):n=n+1:next:next
 2100 dim str d[58],c(34)[58]={
 2110 "ngwnvwnnwnhwpwpowwpnhvnvwnwvngppowpvwvnhonpwnpvonhpooppDEC",
 2120 "opnfonoonnpnhohnlwnnwnnwniwnwmpwnvwwnlwnwnwvnowpvpwnlvwDE0",
 2130 "pvwwpvpnowvnnwnvnpwonpnowvnmvppoponppoovownwonoonnononoDF3",
 2140 "onpwppocpnmpxmn{||{{||{nnoxymx{v|{{||{nppxypyx|{{||n{|pEE6",
 2150 "opxypyx|nv||{{|oopxyoyx{||{{||{nooxypyx{||{{||{nnoxymx|F3D",
 2160 "{n||v{|nmoxmn|{{||{{|wnunwnunyhvutunu}tzhnutsus}uwhvutsEC7",
 2170 "mtuvhpouts}uoqhnoputuporhopnouonpuhohphn}wn}nzwnh}t}}uzE23",
 2180 "yznhv}w}}wz}nh}v}s}t}rnhwsv}tyt}nhszsw}t}znh}s}}r}v}nhtEF6",
 2190 "}po}popn0n0nhnwwnxwkxnjwx|zxwmxmnlwx||zxjynlwxy{zyxmoynE05",
 2200 "kwxyzylozonkwxyzyvyvpxvpnkwxzyoypmvpnkwxnyyzplnjwxnmomnE71",
 2210 "hwnl}qsnhwnm}qmrneopqrmnpniovpssrrnvnhovpssoonfsopsoneuDB8",
 2220 "toppnknktssovvnfttsttnettupmneupknfovmppnfomvppnfomppndD8F",
 2230 "ovpncoppncvpncupnbttnbottndonbuvnautngnwwnxwkxnjwx|zxwmDAF",
 2240 "xmnlwx||zxjynlwxy{zyxmoynkwxyzylozonkwxyzyvyvpxvpnkwxzyEC2",
 2250 "oypmvpnkwxnyyzplnjwxnmomngwnn}}qsnkpvnmw}}qmrnlovnmovpqE18",
 2260 "qrmnnpnlovpvssrmnpnjopslrovonivpslnonfoppunjnktovvsnettDAF",
 2270 "smtnftmstpnetmuppngvotuovpngvoonovppnivomnnovpnivoonlvpDB2",
 2280 "nioonjvpnkoonivpnloonhopnlonfpnmonevnnuvnfupnnuunftmnnuD70",
 2290 "tnftmnwwnxwkxnjwx|zxwmxmnlwx||zxjynlwxy{zyxmoynkwxyzyloE95",
 2300 "zonkwxyzyvyvpxvpnkwxzyoypmvpnkwxnyyzplnjwxnmomnhwnltqsnE4F",
 2310 "hwnms}qqrnf}s}}qrrpvnjvos}}psrvoniossvpspnfosovpndutounE18",
 2320 "jnktslnettsmnettuutuneuvppovnfvvppovnfvppoovnfvppovndppDB6",
 2330 "oncvpondvpnbponbptncvnbupnbttnattngnwwnxwkxnjwx|zxwmxmnDA8",
 2340 "lwx||zxjynlwxy{zyxmoynkwxyzylozonkwxyzyvyvpxvpnkwxzyoypEC7",
 2350 "mvpnkwxnyyzplnjwxnmomnhwnltqqnkpvwnmqs}}qqnlvonm}}ss}}pE31",
 2360 "nmpnlvo}smovpnpvnkooslovpvnhoslnonfuutunjnkttsmnettsmneDB0",
 2370 "usmuvnfoustovvngvptuoovngvppnnoovnivppvnnoovnivpvnlooniDD2",
 2380 "ppnjovnkvpniovnlvpnhovnlpnfvnnuvneonntpnfuvnnttnfumnnttD9D",
 2390 "nfuutnwwnxwjxnkw|zxxwlxmnmw||zxhynmwx{zyxxoxooyynmwxyzyEAD",
 2400 "mzypzvynmwxyzvyvxpvxvnkwxyoypjnkwxyzxpmtpnkwnwynnomngwnE6E",
 2410 "}rsmrqnjwnn}qrvpvprni}qqrovoorniopqsvrrvrpnjovpvossovvnE15",
 2420 "iovosmovngouutunonlnktsknftsstssnftsmutnfttsttovnftuppoDCC",
 2430 "vnfuvpmvnevvppvndvpmvndoppvnevppoonfvppnonfvpnmonfpnmonD8D",
 2440 "gupnmuvngttnmuunfttnmutnl"}
 2450 dim char s1(3000):int s2,s3,h,i,j,l,b:d=c(0)
 2460 for b=0 to 12:l=0:repeat:s2=d[j]-'n':if s2>=0 then s3=s2
 2470 for l=l to l+s2*(s2<0):s1(l)=s3:next
 2480 /* h=h+d[j]-'0'
 2490 if j<54 then j=j+1 else {
 2500 /* j=val("&H"+mid$(d,56,3))
 2510 /* if j-(h and 4095) then print "ﾃﾞｰﾀｴﾗｰ";i*10+2110:beep:end
 2520 /* ｺﾉ ｱﾀｲ ﾊ ｲﾁﾊﾞﾝ ﾊｼﾞﾒﾉ ﾃﾞｰﾀ ｷﾞｮｳﾊﾞﾝｺﾞｳ          ▲
 2530 j=0:i=i+1:d=c(i):h=0 }:until l=256:sp_def(b,s1,1):next
 2540 endfunc
```

評…今年の流行ファッションだ(影)



by 埼玉県北本市・あーるないん

評…いい味だしてますね(編)



by 茨城県水戸市・キリン

評…まだまだ人気のコットンです(つぐ美)



by 神奈川県川崎市・姫陽龍

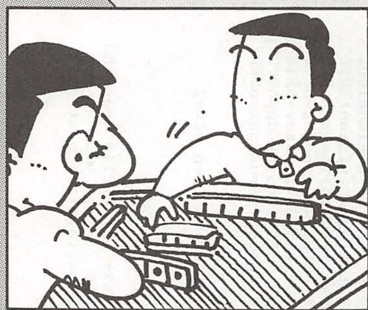
X68000

★影さん，そんなに笑うと腹筋切れますよ！（北海道旭川市・松下隆彦14才）……【編：頭が切れてる上に腹筋まで切れた日にゃあ，影さんもえれえ大変だ。影：そんなにほめてもらっちゃったら僕チンてれちゃうなあ。頭がキレるだなんて！一同：切れてるでずっ！】

PB-100＋増設RAM用

3枚麻雀(?) なかなかグーッ

ポケ雀(?)



八島 一

内容

マージャン形式（?）で三つ順番か三つ同数字で上がり。コンピュータのレベルはないのであしからず。

遊びかた

普通にRUNしてください。マヌケなタイトル画面を見たくなかったら1～4行を削除してください。まず得点を決めますので2回[3]キーを押してください。

その後に数字が三つ並んででてきます。その数字は左から[4][5][6]キーに対応していますので，いらない数字の位置と対応するキーを押して捨てます。もし，上がりの場合は[+]を押します。

つぎは相手の番ですが，相手が捨てた牌で上がれる場合は[+]キー，上がれない場合は[−]キーを押して，以下同様にゲームを進めてください。

11ターン終了で勝負がつかない場合は引き分けです。

2ゲーム目からは負けたほうから，1ターン目で上がると得点は2倍になります。

最後に

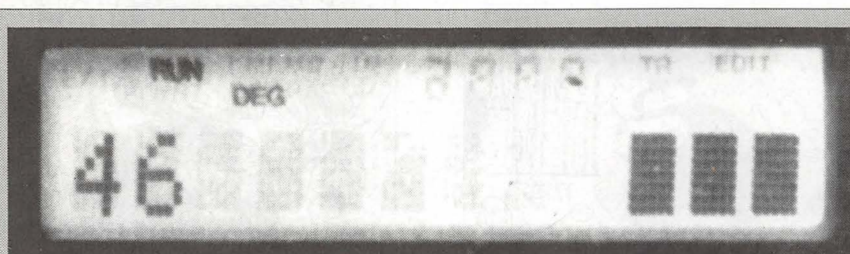
プログラムを作るのに，とくにくろうしたことはありませんでしたが，得点配分に悩みました。こんなものでしょう。

《第1表》得点表

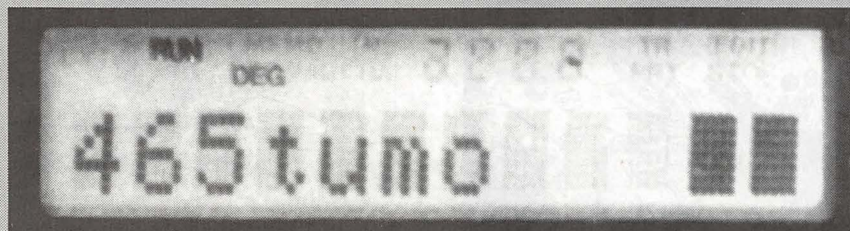
	基　　本	ロ　ン	1ターン目	備　　考
Order〔三つ順番〕	三つの数の和	＋5	×2	——
equal〔三つ同じ〕	数×5	＋10	×2	000は100点
	(例) 555の場合 基本　25点 ロンの場合　35点(＋10) 1ターン目(ロン)　70点(×2) 1ターン目(ツモ)　50点(×2)		456の場合 基本　15点(4＋5＋6) ロンの場合　20点(＋5) 1ターン目(ロン)　40点(×2) 1ターン目(ツモ)　30点(×2)	

《第2表》変数表

$……タイトル
A ………自分の牌(左)タイトル時，配置箇所
B ………自分の牌(中)＆相手の捨て牌
C ………自分の牌(右)
D ………相手の牌(中)
E ………相手の牌(右)
F ………相手の牌(左)＆自分の捨て牌
H ………ロンで上がった場合のボーナス
I ………FORループ
J ………ターン数
M………得点(自分)
N………得点(相手)
O………役の種類
P………順番判定
Q………順番判定
R………役判定(ツモかロンか)
S………役得点
T $……文字(Tumo)
U $……文字(ron)
V………得点の倍率
Y………上がり判定(上がりかどうか)
Z………FORループ

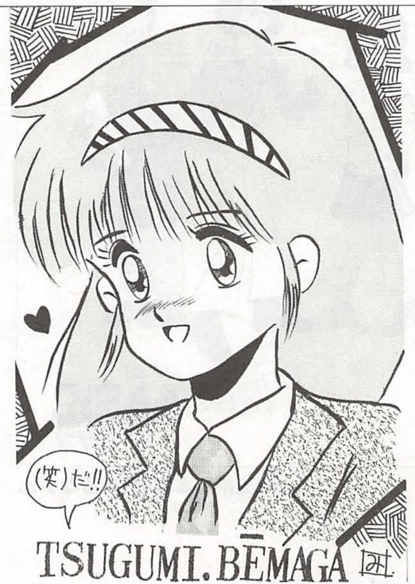


▲《写真1》数字を交互にもってきてそろえるゲームです



▲《写真2》つづき番号にするか，同じ数字を3枚集めると勝ちです

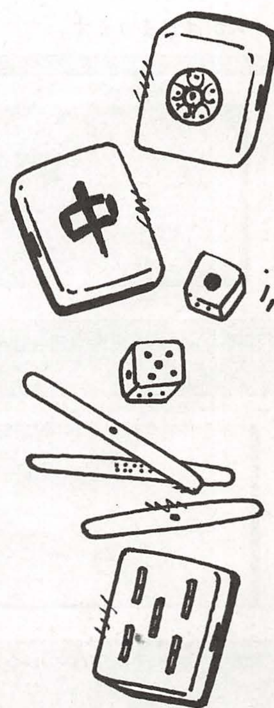
評…かっわいい（つぐ美）



by みみずのしっぽ

★影さんて何人いるんだろう？ここにもそこにも…。やや！おいらの後にも!!（熊本県八代市・なかなか載らないミニマム15才）……
【つぐ美：キャア。私の下にも!!編：私の足元にもいますねえ。編集長：こら，私の歩くとおりにくるんじゃない！。影：キラリ☆】

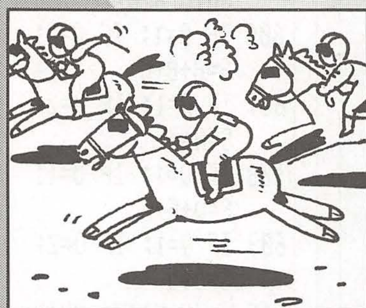
```
P0
 1 CLEAR :$="■■■■■■■ "
 2 FOR I=11 TO 2 STEP -1:A=A+1: PRINT CSRI; MID$(1,A);: NEXT I
 3 GOSUB 800: PRINT CSR1;"×BOKE JAN×";: GOSUB 800
 4 PRINT CSR2;"■";: GOSUB 800: PRINT CSR1;"♦P"; CSR10;"♦"
10 T$="tumo":U$="ron"
11 FOR I=0 TO 1
12 M(I)= INT( RAN#*150+100
13 PRINT CSR0;M; CSR7;N;
14 IF KEY="3" THEN 16
15 GOTO 12
16 NEXT I: PRINT
20 FOR Z=0 TO 4:A(Z)= INT( INT( RAN#*18+1)/2: NEXT Z
22 IF A<B; IF D<E THEN 28
26 GOTO 20
28 V=1:J=J+1: IF J≦2;V=2
30 PRINT CSR0; STR$(A); STR$(B); CSR10;"■■";
35 IF J=1; IF P=-1 THEN 168
36 P=1:Q=-1: PRINT CSR2; STR$(C);
50 IF KEY="4";F=A: GOSUB 450: GOTO 160
80 IF KEY="5";F=B: GOSUB 500: GOTO 160
100 IF KEY="6";F=C: GOTO 160
110 IF KEY="+"; GOSUB 300
120 IF Y>0;H=0: GOTO 565+Y*15
150 GOTO 50
160 P=-1:Q=1:R=1
161 PRINT CSR0; STR$(A); STR$(B); CSR2;F;
162 GOSUB 400
164 IF Y>0;H=10/Y: GOTO 565+Y*15
166 J=J+1: IF J≦2;V=2
168 R=0: PRINT CSR3;" "; CSR9;"■";
170 F= INT( INT( RAN#*(18+1))/2
180 GOSUB 400
190 IF Y>0;H=0: GOTO 565+Y*15
215 IF D=F;C=E:E=F: GOTO 231
216 IF E=F;C=D:D=F: GOTO 231
217 IF E=D THEN 230
222 IF F=D-1;C=E:E=D:D=F: GOTO 231
224 IF F=D+1;C=E:E=F: GOTO 231
226 IF F=E-1;C=D:D=F: GOTO 231
228 IF F=E+1;C=D:D=E:E=F: GOTO 231
230 C=F
231 P=1:Q=-1:R=1
240 PRINT CSR9;" "; CSR7;C;
241 IF KEY="-" THEN 250
242 IF KEY="+"; GOSUB 300
243 IF Y>0;H=10/Y: GOTO 565+Y*15
246 GOTO 241
250 PRINT CSR8;" ";
251 R=0:C= INT( INT( RAN#*(18+1))/2: IF J<22 THEN 28
260 PRINT CSR9;D; STR$(E); CSR4;"DRAW":J=0: GOTO 20
300 IF A=B; IF A=C;Y=1
310 IF A=B-1; IF B=C-1;Y=2
320 IF A=C-1; IF C=B-1;Y=2
330 IF C=A-1; IF A=B-1;Y=2
340 RETURN
400 IF D=E; IF D=F;Y=1
410 IF D=E-1; IF E=F-1;Y=2
420 IF D=F-1; IF F=E-1;Y=2
430 IF F=D-1; IF D=E-1;Y=2
440 RETURN
450 IF C≧B;A=B:B=C: RETURN
460 A=C: RETURN
500 IF A≧C;B=A:A=C: RETURN
510 B=C: RETURN
580 PRINT CSR4+Q;T$(R);: GOSUB 800
590 PRINT CSR3;"equal ";:O=2: GOTO 601
595 PRINT CSR4+Q;T$(R);: GOSUB 800
600 PRINT CSR3;"order ";:O=1
601 PRINT CSR9;D; CSR11; STR$(E);: IF Q=1; PRINT CSR8;F;
602 IF P=1; PRINT CSR2; STR$(C);
603 STOP
604 IF P=1; IF O=2; IF A=0;S=100: GOTO 610
605 IF Q=1; IF O=2; IF D=0;S=100: GOTO 610
606 IF P=1; IF O=1; S=A+B+C
607 IF P=1; IF O=2; S=A*5
608 IF Q=1; IF O=1; S=D+E+F
609 IF Q=1; IF O=2; S=D*5
610 S=(S+H)*V: PRINT CSR0; STR$(M); CSR4;S; CSR8;N;
615 GOSUB 800: PRINT
620 M=M+S*P:N=N+S*Q: PRINT : PRINT CSR0; STR$(M); CSR8;N
640 IF N≦0; PRINT "Anta tsuyoi!": END
650 IF M≦0; PRINT "HETA!": END
660 Y=0:P=-P:Q=-Q:J=0:R=0: GOTO 20
800 FOR I=0 TO 80: NEXT I: RETURN
```



★OFこーなーではさも編集部のみなさんが一緒になって話しているような感じだが，たぶん影さんあなたが1人で書いているにちがいない。(青森県八戸市・**オヒュヒュ星人16才**)……【**影**：しまったバレちゃったよ編君。**編**：それはこまりましたねえ。**つぐ美**：本当ね。】

PC-E500用

これでキミもギャンブラー!?



元祖・競馬!!

(がんそ・けいば)

海上　貴信

事のおこり

「テレーン!!パチスロで負けて，俺の財産は，パアー!!ちきしょう！こうなったら，残り100円で競馬でひともうけしてやるぜ！JRAみてろよー！」あなたはすでに，おとぼけギャンブラーだった。

ギャルも喜ぶ！楽しいギャンブルのしかた

まずは《競馬・情報》で，各馬（1～4）の人気・倍率を見ましょう。人気が高く倍率が低い馬が，1位になりやすいです。以上のことをよく検討して何かキーを押してください。

つぎに，単勝か連勝かを選んでください。そして，馬・掛金の順で入力してください。すると，おやじギャルも興奮するレースがはじまります。

それと，財産が5億円以上になるとエンディングです。

スペシャル・レースってなんだべ？

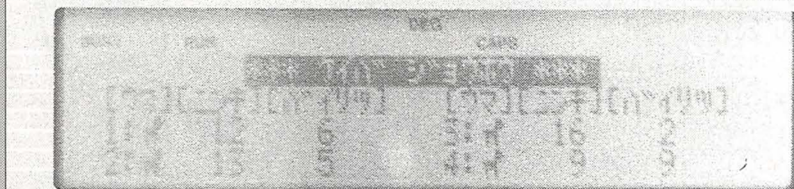
スペシャル・レースとは，10レースごとに行なわれるお得なレースです。このレースでは，倍率がさらに倍になります。

倍率について

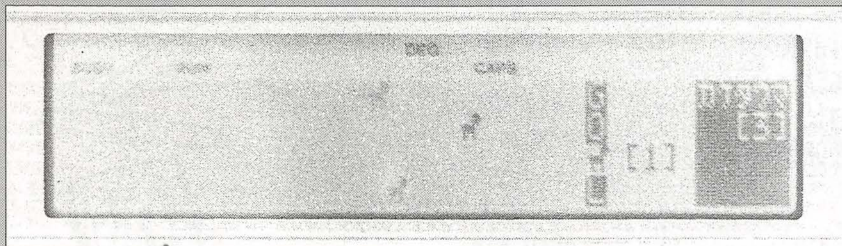
単勝については，その馬の倍率のままです。連勝のときは，2頭の馬の倍率を足したものが倍率になります。つまり，はじめの馬の倍率が2，つぎの馬の倍率が3とすれば，倍率は5になります。

チョット良い話

このゲームに限っては，倍率の低い馬が1位になりやすいです。これじゃー！つまんねーのー！というキミ！まだまだ甘いな！たまには，大穴だって入るし，3頭ぐらいの馬がみんな同じ倍率になることだってあるんだぞ！



▲《写真1》まずは競馬情報をよく見て，勝ちそうな馬をさがそう



▲《写真2》あとは馬がゴールに入っていくのを見守るだけ

《第1表》変数表

X( )	各馬の座標
UM( )	選んだ馬
BA( )	人気
EB( )	倍率
RA( )	各馬の順位
G0＄	馬のキャラ1
G1＄	馬のキャラ2
E＄	消去用キャラ
LO＄	GOALの表示
BP	BEEPのON・OFF
SC	財産
RO	レース数
SBA	倍率の倍率
RS	スペシャル・レースの判定
BA＄	乱数群
MAX	一番高い倍率
SE	単勝か連勝か
KA	掛金
EX	どの馬が進むか
EC	ゴールについた馬
EB	計算用倍率
HA＄	メッセージ

最後に…

茨城県立土浦工業高校情報技術科2年と情報技術部のみんな！読んでるかーい？オレだよオレ！ほら，工業高校の吉田栄作だよ！

元祖・競馬!!のプログラム・リスト

```
10:'<ｼｽﾃﾑ ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ>
20:DIM RA(3),X(3),UM(2),
   BA(3),EB(3):INPUT "BE
   EP(0=ｲﾗﾅｲ 1=ｲﾙ)";BP
30:G0$="087818187F070200
   ":G1$="043858583E":E$
   ="0000000000000000":L
   O$="GOAL"
40:'<ﾀｲﾄﾙ>
50:CLS :FOR X=0 TO 71 ST
   EP 8:GCURSOR (X,15):G
   PRINT G0$:FOR W=0 TO
   150:NEXT W:GCURSOR (X
   ,15):GPRINT G1$:FOR W
   =0 TO 150:NEXT W:GCUR
   SOR (X,15):GPRINT E$:
   NEXT X
60:GCURSOR (71,15):GPRIN
   T G0$:LOCATE 14,1:PRI
   NT "<ｶﾞﾝｿ ｹｲﾊﾞ!!>"
70:LINE (83,8)-(162,15),
   X,BF
80:LOCATE 13,3:PRINT "ﾅﾆ
   ｶ ｷｰｦ ｵｼﾃﾈ!!"
90:IF INKEY$ ="" THEN 90
```


★毎月まちどうしいなあ。(北海道札幌市・増田直規16才)……【影：16才なのにもう働いているんだ。えらいもんだねえ。編：え，何のことですか？影：だから待ちどうしいんだろ。給料日。編：ちがうでしょう影さん。彼はベーマガの発売日を…。影：そうか。】

```
100:'<ｼｮｷｾｯﾃｲ>
110:SC=100:RO=0:SBA=1:RS
    =0
120:'<ｹｲﾊﾞ ｼﾞｮｳﾎｳ>
130:CLS :RS=RS+1:RO=RO+1
    :LOCATE 13,1:PRINT "
    ﾀﾞｲ";RO;"ﾚｰｽ":IF RS=
    10 LOCATE 10,2:PRINT
     "<< ｽﾍﾟｼｬﾙ ﾚｰｽ >>":
    SBA=SBA+1:LINE (59,1
    5)-(156,23),X,BF
140:'=ﾊﾞｲﾘﾂ&ﾆﾝｷ ｾｯﾃｲ=
150:BA$="":FOR I=0 TO 3:
    BA(I)=0:NEXT I
160:FOR I=0 TO 49:R=(RND
     4)-1:BA(R)=BA(R)+1:
    BA$=BA$+RIGHT$ (STR$
     (R),1):NEXT I
170:MAX=0:FOR I=0 TO 3:I
    F MAX<BA(I) THEN MAX
    =BA(I)
180:NEXT I:MAX=MAX+2:FOR
     I=0 TO 3:EB(I)=MAX-
    BA(I):NEXT I
190:LOCATE 10,0:PRINT "*
    ** ｹｲﾊﾞ ｼﾞｮｳﾎｳ ***":
    LINE (59,0)-(177,7),
    X,BF
200:LOCATE 2,1:PRINT "[ｳ
    ﾏ][ﾆﾝｷ][ﾊﾞｲﾘﾂ]    [ｳﾏ
    ][ﾆﾝｷ][ﾊﾞｲﾘﾂ]"
210:LOCATE 2,2:PRINT USI
    NG "1:    ###   ##
       3:    ###   ##";BA
    (0);EB(0);BA(2);EB(2
    )
220:LOCATE 2,3:PRINT USI
    NG "2:    ###   ##
       4:    ###   ##";BA
    (1);EB(1);BA(3);EB(3
    )
230:FOR Y=0 TO 1:FOR X=0
     TO 1::GCURSOR (25+Y
    *114,23+X*8):GPRINT
    G0$:NEXT X:NEXT Y
240:IF INKEY$ ="" THEN 2
    40
250:'<ｳﾏ ｾﾚｸﾄ etc..>
260:CLS :PRINT "ｱﾅﾀﾉ ｻﾞｲ
    ｻﾝ ¥";SC
270:LOCATE 0,1:PRINT "[1
    =ﾀﾝｼｮｳ 2=ﾚﾝｼｮｳ]":SE$
    =INPUT $(1):SE=VAL (
    SE$):IF SE<1 OR SE>2
     THEN 270
280:FOR I=1 TO SE
290:PRINT I;:INPUT "ﾊﾞﾝﾒ
    ﾉ ｳﾏ(1-4)?";UM(I):IF
     UM(I)<1 OR UM(I)>4
    OR UM(I-1)=UM(I) THE
    N 290
300:NEXT I
310:INPUT "ｶｹｷﾝ?";KA:IF
    KA<1 OR KA>SC THEN 3
    10
320:CLS :RA=0:FOR I=0 TO
     3:X(I)=0:GCURSOR (0
    ,I*8+7):GPRINT G0$;:
    LOCATE 29,I:PRINT MI
    D$ (LO$,I+1,1):NEXT
    I
330:'<ｶﾞﾒﾝ ｶｸ>
340:LOCATE 35,0:PRINT "ｶ
    ｹﾀｳﾏ":FOR I=1 TO SE:
    LOCATE 37,I:PRINT US
    ING "[#]";UM(I):NEXT
     I:LINE (209,0)-(239
    ,31),X,BF:LINE (173,
    0)-(179,31),X,BF
350:'<ｽﾀｰﾄ!>
360:EX=VAL (MID$ (BA$,RN
    D (50),1)):IF X(EX)>
    28 THEN 360
370:GCURSOR (X(EX)*6,EX*
    8+7):GPRINT G1$:FOR
    W=0 TO 50:NEXT W:BEE
    P BP,10*EX,41-EX
380:GCURSOR (X(EX)*6,EX*
    8+7):GPRINT E$:X(EX)
    =X(EX)+1:GCURSOR (X(
    EX)*6,EX*8+7):GPRINT
     G0$
390:IF X(EX)>28 THEN RA(
    RA)=EX:RA=RA+1:LOCAT
    E 31,EX:PRINT USING
    "[#]";RA:FOR I=0 TO
    10:BEEP BP,I,10:NEXT
     I
400:EC=0:FOR I=0 TO 3:IF
     X(I)>28 THEN EC=EC+
    1
410:NEXT I:IF EC>3 THEN
    440
420:GOTO 360
430:'<ﾚｰｽ ｼｭｳﾘｮｳ>
440:CLS :FOR I=0 TO 3:PR
    INT USING "#ｲ:ｳﾏ-#
    ";I+1;RA(I)+1;:NEXT
    I:PRINT CHR$ (13)
450:IF SE=1 THEN PRINT U
    SING "  ｶｹﾀ ｳﾏ  [#]
          ｶｹｷﾝ[¥#########]
    ";UM(1);KA ELSE PRIN
    T USING "  ｶｹﾀ ｳﾏ1[#
    ] 2[#] ｶｹｷﾝ[¥#######
    ##]";UM(1);UM(2);KA
460:SC=SC-KA:EB=0:FOR I=
    1 TO SE:EB=EB+EB(UM(
    I)-1):NEXT I
470:LOCATE 0,2:PRINT "ﾊﾞ
    ｲﾘﾂ";EB;:IF RS=10 TH
    EN PRINT USING "*##"
    ;SBA:EB=EB*SBA:RS=0
480:'<ｱﾀﾘ ﾊﾝﾃｲ>
490:ON SE-1 GOTO 520
500:IF (UM(1)-1)=RA(0) T
    HEN HA$="ｱﾀﾘ!!":SC=S
    C+KA*EB ELSE HA$="ﾊｽ
    ﾞﾚ!"
510:GOTO 550
520:HA=0:FOR I=1 TO SE:U
    M=UM(I)-1:IF UM=RA(0
    ) OR UM=RA(1) THEN H
    A=HA+1
530:NEXT I
540:IF HA=2 THEN HA$="ｱﾀ
    ﾘ!!":SC=SC+KA*EB ELS
    E HA$="ﾊｽﾞﾚ!"
550:LOCATE 17,2:PRINT "[
    ";HA$;"]":LINE (101,
    15)-(142,23),X,BF
560:LOCATE 0,3:PRINT "ｱﾅ
    ﾀﾉ ｻﾞｲｻﾝ ¥";SC
570:IF INKEY$ ="" THEN 5
    70
580:IF SC>=500*10^6 THEN
     630
590:IF SC>1 THEN 130
600:'<ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ!>
610:CLS :PRINT "ﾀﾞｲ";RO;
    "ﾚｰｽ ﾃﾞ ｱﾅﾀﾊ ﾊｻﾝｼﾀ":
    LOCATE 4,2:PRINT "<<
     GAME OVER >>":LINE
    (19,15)-(113,23),X,B
    F:END
620:'<ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ>
630:CLS :G0$="8040233FCB
    080808":G1$="28387BB
    F3B70A000"
640:FOR I=0 TO 114 STEP
    6:GCURSOR (I,15):GPR
    INT G0$:GCURSOR (234
    -I,15):GPRINT G1$:FO
    R W=0 TO 50:NEXT W
650:GCURSOR (I,15):GPRIN
    T E$:GCURSOR (234-I,
    15):GPRINT E$:NEXT I
    :GCURSOR (114,15):GP
    RINT G0$;G1$
660:G0$="080CFCFEFEFECFC
    FCFCFFEFEFEFC0C08"
670:LINE (20,18)-(2,30):
    LINE -(65,30):LINE -
    (47,18):LINE -(20,18
    )
680:FOR I=0 TO 25:X=RND
    (30):Y=RND (10):PSET
     (20+X,18+Y):NEXT I:
    GCURSOR (27,23):GPRI
    NT G0$
690:LOCATE 0,0:PRINT "ｱﾅ
    ﾀﾉ ｻﾞｲｻﾝ":LOCATE 0,1
    :PRINT "¥";SC
700:FOR A=0 TO 15:FOR B=
    0 TO 10:BEEP BP,B,5:
    NEXT B:NEXT A:LOCATE
     20,0:PRINT CHR$ (23
    3)
710:LOCATE 11,2:PRINT "ｱ
    ﾅﾀﾊ ﾃﾆｼﾀ ﾀｲｷﾝﾃﾞ ﾄﾁ･ｲ
    ｴｦ ｶｲ":LOCATE 11,3:P
    RINT "ｿｼﾃ､ｷﾞｬﾙ ﾏﾃﾞﾓ
    ﾃﾆｼﾃ ｼﾏｯﾀﾉﾀﾞ!!"
720:FOR I=0 TO 200 STEP
    10:BEEP BP,I,202-I:N
    EXT I:BEEP BP,210,20
    0
730:GOTO 730
```

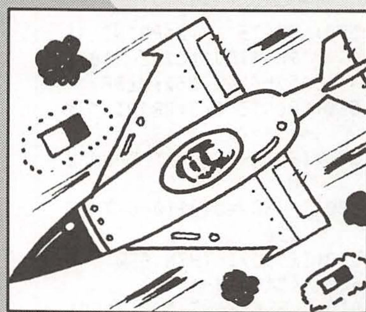
PC-E500

★きのうときょうセンターテストでおもうようにできなんでむかついたからベーマガをこうたんだ(1月12日)。(愛媛県伊予市・**篠崎孝行**18才)……【**影**：がんばった人にはBAMG。がんばらなかった人にもBAMGだね。**編**：なんのこっちゃぜんぜんわからん。】

PC-E500用

フライト・シミュレーション

Final Flight（ファイナル フライト）



わーらっと

ストーリー

199X年，某大国がひそかに一瞬にして世界を破滅に至らせる程の威力を持った兵器を開発中との噂があった。

そしてある日，某大国へ向けて世界各地より無人高速輸送機が発進され，どうやらそれらは例の兵器の部品を輸送しているとの情報が入ってきたのである。

世界平和のための最高機密機関のエース・パイロットであるあなたは，輸送機を破壊するために緊急発進した。

操作方法

1～9のテンキーで操作，スペース・キーでレーザーを発射します。5キーは加速で，敵に接近することができます。斜め移動もできますが，移動とレーザー発射はキー入力判定の都合上，同時には行なえません(SHIFTキーまたは，CTRLキーをレーザー発射に使えばBASICでも可能だと思うんですけど…。処理速度がねえ…)。

ですので，レーザーを発射するときはテンキーを放した状態でスペース・キーを押してください。

敵は右のレーダーに点滅して表示されているので，これを見ながらうまく撃墜してください。面によってきめられた敵を撃墜するとクリアで燃料が補給されます。

面は5面あり，クリアすると感動(?)のエンディングが見られます。

テストモードについて

プログラムをRUNさせると効果音の有無を聞いてきます。その後，テストモードにするかどうか聞いてくるので，このときYを押せばテストモードに入ることができます。

お好み(?)の敵を0(遅い)～4(速い)までの数字で入力してリターン・キーを押してください。データは9を付けるとそこでテストモードが終了するようになっています。付けなかった場合は燃料が切れるまで続きます。

また，普通のモードではビームを発射すると燃料が減りますが，テストモードでは燃料は減りません。

このゲームの楽しみかた

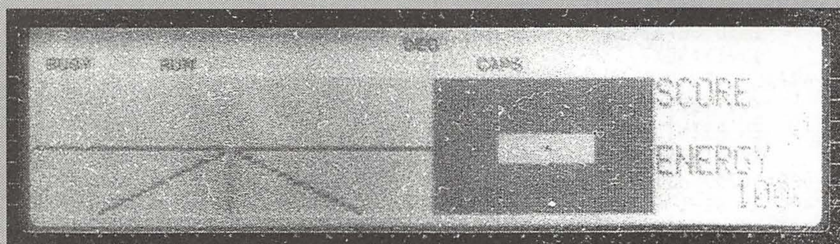
①普通にクリアを目指す
②高得点を狙う（敵は遠くで撃墜するほうが得点が高くなっています）
③テストモードで，ただリターン・キーを押し，何機撃墜，または何点取れるかを競う
④テストモードで，きまった機数を残り燃料いくらでクリアできるかを競う
⑤敵のグラフィック・データを書き変えて楽しむ

など，いろいろ楽しめると思います。

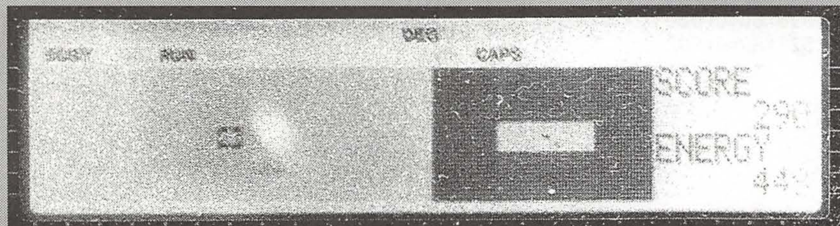
プログラムについて

たいして意味なく画面表示に凝ったため，リストが長くなってしまいました。

ゲーム中メインループとなる部分は極力IF文の使用を避け，ON GOTO文＋論理式を用いて高速化，キー反応の向上を図ったつもりです。



▲《写真1》レーダーにうつった敵機をまず画面内に入るように移動しよう



▲《写真2》画面内に入った敵機はまん中にあわせて攻撃すれば倒せます

《第1表》変数表

E1＄( )	敵グラフィック
ST＄( )	ステージの敵データ
EN＄( )	自機グラフィック（エンディング用）
RO	ラウンド数
EN	何番目の敵か？
E	敵の種類
EX	敵のX座標
EY	敵のY座標
EZ	敵との距離
I	キー入力用
FU	残りの燃料
TE	テストモード判定用フラグ
B	Beep音用フラグ
SC	スコア
I, J, K	ループ，カウント用
MO＄	文字データ用
M	エンディング文字表示用

★本当にDr.Dは存在するのだろうか？老人でこんなにパソコンにくわしい人など聞いたことがないのだが…!?（愛媛県今治市・吉本晃14才）……【Dr.D：確か，わしがはじめてパソコンに出会ったのは承久3年の暮で，まだまだ一般人には手の届かぬ商品だったのじゃ。】

一見，無駄なことをON GOTOでしているように見えますが，実際はIF文に置き換えてみるとよくわかります。

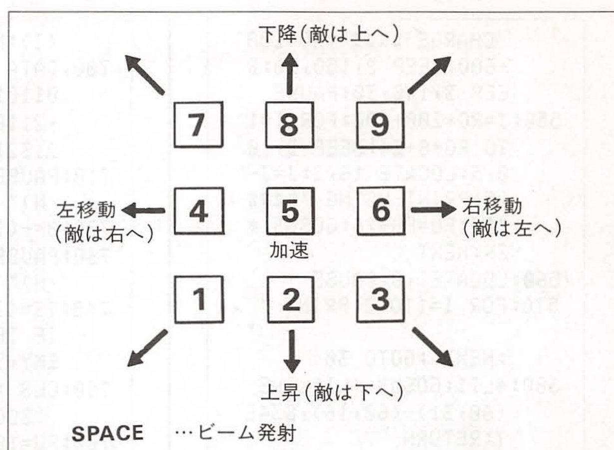
とくにこのE500の場合IF文を用いるよりもかなり処理速度があがります。みなさんも研究して使ってみてください。絶対にゲーム性が向上します。

また，とくにオープニング，クリア，エンディングのデモはE500のグラフィックの機能をいろいろと使った（と思ってる）ので，リストの半分（以上か？）がそれらの処理で埋まっています。

あとの敵の動きですが，移動ルーチンを付けようと思いましたがRNDでも結構それなりの動きをしてるのでそのままにしておきました。

P.S.

このゲームの感想，プログラム，その他いろいろな意見OFまで寄せていただければ幸いです。ではつぎは(多分)RPGでまた逢いましょう。



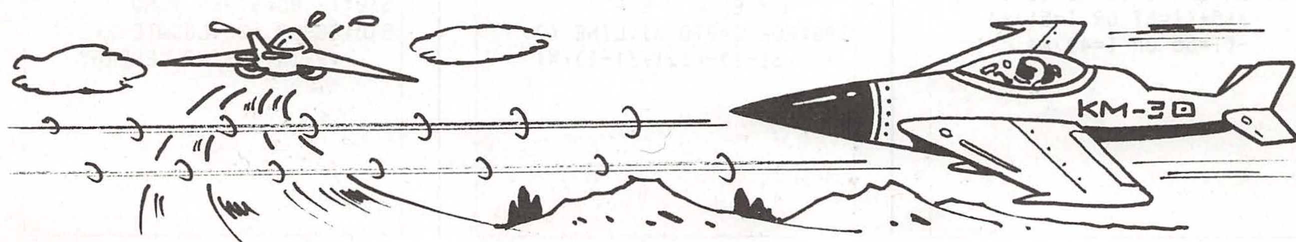
《第1図》操作方法

Final Flightのプログラム・リスト

```
10:CLEAR :CLS :RANDOMIZE
20:RO=1:DIM E1$(5,4),ST$
   (5),EN$(8):GOSUB *SHO
30:GOTO *OP
40:EN=EN+1:E=VAL MID$ (S
   T$(RO),EN,1)
50:IF E=9 THEN *CL
60:EX=RND 210-50:EY=RND
   80-20:EZ=RND 10+9
70:EZ=EZ-RND (E+2)+1:EZ=
   EZ+(EZ<1)*(EZ-1)+(EZ>
   44)*(EZ-44)
80:ZE=5-EZ/10
90:EX=EX-E-3+RND (E+2)*2
   :EY=EY-E-3+RND (E+2)*
   2
100:ON 1-(EY<-50)-(EY>80
    )-(EX<-80)-(EX>190)
     GOTO 110,60
110:PSET (143+EX/4,(EY+1
    5)/4+8),X
120:ON 1-(EX<119) GOTO 1
    40,130
130:GCURSOR (EX-5,EY):GP
    RINT E1$(E,EZ/10)
140:GOSUB *EN:GCURSOR (5
    7,19):GPRINT "6C4444
    0044446C"
150:I=ASC INKEY$
160:ON 1-(EX<119) GOTO 1
    80,170
170:GCURSOR (EX-5,EY):GP
    RINT "0000000000000
    0000"
180:PSET (143+EX/4,(EY+1
    5)/4+8),X
190:ON 1-(I=32) GOTO 210
    ,200
200:GOSUB *BE:BEEP B,76,
    4:BEEP B,68,45:GOSUB
     *BE:GOTO *DM
210:EX=EX-(I=52)*5+(I=54
    )*5+(I=57 OR I=51)*4
    -(I=55 OR I=49)*4
220:EY=EY+(I=56)*3-(I=50
    )*3+(I=55 OR I=57)*2
    -(I=49 OR I=51)*2
230:EZ=EZ-(I=53)*5
240:GOTO 70
250:*BE:LINE (20,31)-(60
    ,16),X:LINE (100,31)
    -(60,16),X:RETURN
260:*DM:FU=FU-10-TE*10
270:IF EX>56+ZE AND EX<6
    6-ZE AND EY>17+ZE/2
    AND EY<22-ZE/2 BEEP
    B,240,7ELSE 70
280:WAIT 2-B:GCURSOR (EX
    -2,EY):GPRINT "08500
    61024":BEEP B,243,7
290:GCURSOR (EX-3,EY):GP
    RINT "302802D98B6008
    30":BEEP B,246,7
300:GCURSOR (EX-7,EY):GP
    RINT "1010401C44A189
    1B406204141010":BEEP
     B,249,8
310:GCURSOR (EX-7,EY):GP
    RINT "00000302802D9
    8B600830000000":BEEP
     B,252,15
320:GCURSOR (EX-4,EY):GP
    RINT "0000000000000
    00":BEEP B,248,15
330:WAIT 0:SC=SC+(E+1)*(
    50-EZ)*10:GOSUB *SC
340:GOTO 40
350:*SC:LOCATE 32,1:PRIN
    T USING "########";S
    C:RETURN
360:*EN:FU=FU-1:ON 1-(FU
    >0)GOTO 380,370
370:LOCATE 36,3:PRINT US
    ING "####";FU:RETURN
380:LOCATE 2,1:PRINT "G
    A M E  O V E R
390:FOR I=0TO 31:LINE (0
    ,31-I)-(121,31-I),X:
    NEXT
400:IF INKEY$ =""THEN 40
    0ELSE 10
410:*LI:LINE (60,16)-(60
    ,31),R:RETURN
420:*OP:LINE (0,16)-(123
    ,16):GOSUB *BE
430:FOR I=0TO 20:GOSUB *
    LI1:FOR J=0TO 290-I*
    25:NEXT :BEEP B,195-
    I,10
440:GOSUB *LI2:FOR J=0TO
     290-I*25:NEXT :NEXT
450:FOR I=0TO 16STEP 2:B
    EEP B,165-I*4,9:LINE
     (9,16+I)-(122,17+I)
    ,R,B:BEEP B,161-I*4,
    8:LINE (0,18+I)-(122
    ,18+I):NEXT
460:GOTO 40
470:*CL:IF TE THEN MO$="
    TEST MODE COMPLETE":
    GOSUB *CL1:GOTO 390
480:MO$="MISSION"+STR$ (
    RO)+" COMPLETE":GOSU
    B *CL1
490:FOR I=0TO 16:BEEP B,
    155+I,10:LINE (0,31-
    I)-(122,31-I):BEEP B
    ,154+I,10:LINE (0,31
    -I)-(122,31-I),R:NEX
    T
500:EN=0:RO=RO+1:LINE (0
    ,16)-(123,16):BEEP B
    ,205,2
510:GOSUB *BE:FOR I=0TO
    16:GOSUB *LI1:FOR J=
    0TO I*5:NEXT :BEEP B
    ,170+I,10
520:GOSUB *LI2:FOR J=0TO
     I*5:NEXT :NEXT
530:IF RO=6THEN *END
540:GOSUB *BE:LOCATE 2,2
    :PRINT USING "ENERGY
```


★影さんの麻雀日記①「立直，七対子，一盃…といきたいけど，フリコンでしまった。ここはひとまず編さんと交代。」(東京都江戸川区・大西様とおよび12才)……【影：2月10日，奇跡！海底国士13面フリテンなしを出あがり。ところで七対子一盃とはなんぞや？】

```
 CHARGE ####";RO*200
 +600:BEEP B,150,20:B
 EEP B,140,30:PAUSE
550:J=RO*200+600:FOR I=1
 TO RO*8+24:BEEP B,10
 0,5:LOCATE 16,2:J=J-
 25:PRINT USING "####
 ";J:FU=FU+26:GOSUB *
 EN:NEXT
560:LOCATE ,0:PAUSE
570:FOR I=1TO 2:PRINT "
                      "
 :NEXT :GOTO 30
580:*LI1:GOSUB *LI:LINE
 (60,31)-(60,16),&34E
 7:RETURN
590:*LI2:GOSUB *LI:LINE
 (60,31)-(60,16),&DA7
 9:RETURN
600:*CL1:FOR I=1TO 3:LOC
 ATE 1,1:PRINT "
                   "
610:BEEP B*2,60,10:LOCAT
 E 1,1:PAUSE MO$:NEXT
 :RETURN
620:*SHO:RESTORE 640
630:FOR I=0TO 4:FOR J=1T
 O 4:READ E1$(I,J):NE
 XT :NEXT
640:DATA 0000101010,0010
 10381010,1010102C101
 010,10101018 2E181010
 10
650:DATA 0000001010,0010
 10281010,28281028102
 828,4828101C281C1028
 48
660:DATA 0000207020,0020
 2050502020,502050785
 02050,485020D03CD020
 5048
670:DATA 0000281028,0028
 2810102828,28281C281
 C2828,28281E281C281E
 2828
680:DATA 0000101810,0038
 10181038,1010281C281
 010,101028101C102810
 10
690:FOR I=1TO 5:READ ST$
 (I):NEXT
700:DATA 0000000019,0010
 0110129,101201012139
 ,2110132212349,02132
 213214449
710:PAUSE "SOUND ON ? (Y
 /N)"
720:B=-(INPUT $(1)="Y")
730:PAUSE "TEST MODE? (Y
 /N)"
740:TE=(INPUT $(1)="Y"):
 IF TE INPUT "(0~4-EN
 EMY,9-END)";ST$(1)
750:CLS :LOCATE 32:PRINT
 "SCORE":GOSUB *SC
760:FU=1001:LOCATE 32:PR
 INT "ENERGY":GOSUB *
 EN
770:LINE (123,0)-(190,31
 ),BF:LINE (143,13)-(
 172,19),R,BF:LINE (1
 57,16)-(158,16):RETU
 RN
780:*END:RESTORE 1000:FO
 R I=0TO 8:READ EN$(I
 ):NEXT :GOSUB *CLE
790:MO$="B5D2C3DEC4B3202
 10DB7D0C920B6C2D4B8C
 6D6AFC30DEBE6B2C920C
 DB2DCCA0DCFD3D7DAC0C
 9C0DE20212100"
800:GOSUB *MO:GOSUB *CLE
810:LINE (0,16)-(123,16)
 :GOSUB *BE
820:FOR I=0TO 4:FOR J=0T
 O I:GOSUB *LI1:GCURS
 OR (51+I,32-I*2):GPR
 INT EN$(I):GOSUB *LI
 2:NEXT :NEXT
830:WAIT 5:FOR I=0TO 4:G
 CURSOR (57+I/2,18-I)
 :GPRINT EN$(5)
840:LINE (0,16)-(123,16)
 :LINE (54,18)-(66,18
 ):NEXT
850:WAIT 25:FOR I=0TO 6:
 GCURSOR (61+I*2,13-I
 ):GPRINT EN$(6):NEXT
860:LOCATE 13,0:PRINT "
 "
870:MO$="476F6F64204C756
 36B2100":GOSUB *MO
880:WAIT 9:FOR I=0TO 2:G
 CURSOR (84,4):GPRINT
 EN$(7-(I=1)):NEXT
890:WAIT 0:LOCATE 14,0:P
 RINT " "
900:MO$="50656163652074 6
 F20466F726576657 2A5A
 5A5":GOSUB *MO
910:GOTO 400
920:*CLE:FOR K=0TO 1:FOR
 J=0TO 30STEP 2:LINE
 (-K,J)-(122,J),2184
 5:LINE (K,31-J)-(122
 ,31-J),43690:NEXT :N
 EXT
930:FOR K=0TO 1:FOR J=0T
 O 30STEP 2:LINE (-K,
 J)-(122,J),R,21845:L
 INE (K,31-J)-(122,31
 -J),R,43690:NEXT :NE
 XT :RETURN
940:*MO:LOCATE ,0:J=0:K=
 -1:WAIT 1
950:J=J+1:K=K+1:LOCATE K
 :PRINT CHR$ (&86);:L
 OCATE K:PRINT CHR$ (
 &80);
960:LOCATE K:PRINT " ";
970:M=VAL ("&"+MID$ (MO$
 ,J*2-1,2)):IF M=0WAI
 T 0:RETURN
980:IF M=&0D PRINT :K=-1
 :GOTO 950
990:BEEP B,30,2:LOCATE K
 :PRINT CHR$ (M);:GOT
 O 950
1000:DATA 00101010101028
 AF181C18AF281010101
 010,00080808080C370
 C0C370C080808080000
 00,00040404040B0606
 0B0404040400
1010:DATA 00040404040B04
 0B04040400,00000202
 020502020200,000040
 60400000
1020:DATA 00000000000008
 00,0020702000,2020F
 82020
```



★ここに書かれた内容はおそらくベーマガでさらされることはないだろうから書いてもムダと思われる。けど，G.M.はよい。みんなもきこう!!（岡山市・梶谷明正17才）……【影：そうだ，みんなもアメリカの車を買って貿易摩擦をなくそう。つぐ美：ほーう。】

GAME MUSIC

BM特選

ザ・ゲーム・ミュージック プログラム・コーナー

PROGRAM

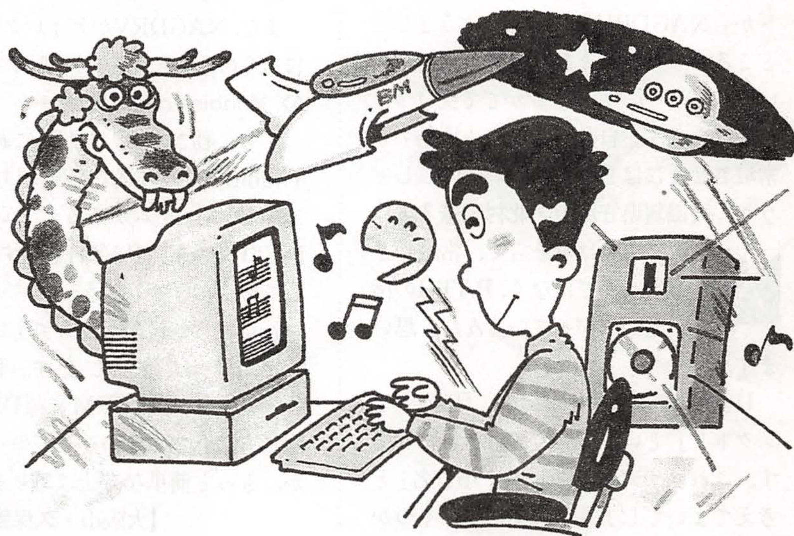
本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，ベーマガ・ミュージック・スタッフが各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つことまちがいなし！

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙２枚～４枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く），②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます，Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください），Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

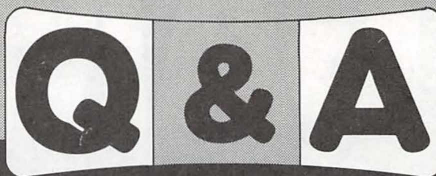
編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

パソコン・ミュージック



by 伊藤圭一

こんにちは。ご無沙汰してしまってすみません。このコーナー，なくなったわけではないんですよ。引き続きおハガキくださいね。

今回は，NAGDRV特集でいってみましょう。



ディスク版「NAGDRV」について質問があります。エディタを抜け，コマンド・モードからNAGDRVを起動させようとしたところ，"コマンドまたはファイル名が違います"というメッセージがでて受けつけてくれません。自動ではなく，手動？で常駐させるにはどうすればいいのでしょうか。【滋賀県守山市・北村昭憲？才】



これはおそらく，常駐がどうこうではなく，PATHの指定がちがっているんだと思います。

Human68Kのファイルは，「階層ディレクトリ」という方式で記録されています。これは，ディレクトリ（「項目名」と考えてよいでしょう）の中に，いくつかのディレクトリまたはファイルが入っており，それが層をなしているものです。

そして，同時に扱えるのは，ひとつのディレクトリ（これを「カレント・ディレクトリ」といいます）の，その真下のディレクトリ及びファイルだけなのです。

しかしそれでは，別のディレクトリにあるプログラム（とくにコマンドなど）を使いたいときに，いちいちカレントを変えなくてはならず不便です。

ここで，PATHという「環境変数」を使って，「カレント・ディレクトリにないファイル名がでてきたら，こっちのほうもさがしてね」と指示するのです。

DISK-NAGの1枚目のAUTOEXEC.BATをエディタで見ると，

path a:¥;a:¥ndbin

という行があります。これで，カレントにない名前も，ルート（おおもとのディレクトリ，¥で表す）と，ndbin（頭の¥は，ルートの真下にあるよ，という意味）というディレクトリの中にさがしにいってくれるのです。

北村さんの場合は，これが変わってしまったか，解除されてしまったのでしょう（コマンド・モードで，PATHとだけ打ち込めば，どのように設定されているかわかる）。もう1度指定し直せば，正しく動くと思われます。

また，NAGDRVがディレクトリndbinにあるのなら，

A> ¥ndbin¥nagdrv ……

でも，動きます。ただ，これでは毎回¥ndbin¥と打ち込む必要があるので，NAGのシステムがあるディレクトリにPATHを指定（PATHを通すともいう）しておくべきでしょう。



NAGDRVでもプチノイズは発生します。私はX1のNEW-FM音源DRIVERと同じ方法(y224,15……)でやっていますが，もっと簡単な方法はありませんか。

【大阪市・久保勝利18才】



そうですか，NAGでもプチしてしまいますか。私はまだ，それほど使い込んでいないもので…。

で，プチノイズを消す方法ですが，基本的にはX1と同じでいいでしょう。yコマンドで，そのチャンネルのRR（リリースレイト：鍵盤を離した後に残る，響きの長さ）をすべて15（最短）にしてやるのです。

しかし，それをプログラム・チェンジ（音色切り替え）のたびにやっていたのでは面倒だし，リストも見にくくなってしまいます。 そこで，NAGの特徴でもある"マクロ"を使います。マクロに，"y224,15……"(yは小文字)と定義して，それ以後は1文字ですませるようにするのです。

定義する文字は，MM0(マクロモード0：NAGのマニュアル参照）でも使える文字（コマンドに割り当てられていない，たとえば'z'など）にします。たとえば，

```
*        FM音源CH.1用
00 MSz,"y224,15y225,15y226,15
y227,15"
00 CHF1 MM0 @1o4V127v110L4 c1
00 z @2o3q7…… *頭のzでプチを消す
```

として，プログラム・チェンジ（@コマンド）の前に，そのマクロ（ここではz）を入れるようにします。

yコマンドの数値は，ch.2ならば，上の224..227それぞれに4を加え，ch.3ならば8と，チャンネル番号が増えるごとに4ずつ増やすようにします。コンマ（,）の後は常に15です。



NAGDRVで，PCMは絶対に音量を変更できないのでしょうか。たとえば，スネアドラムでよくある，音量を少しずつ上げていくようなのはできないのでしょうか。

【大阪市・久保勝利18才】



うーん，個別にPCMデータの音量を変え（Sampling PROでできる？），それをmkpdn（DISK-NAGに入っている，PCMをまとめるツール）でPDNファイルにして，曲で使うことはできそうです。ただ，それでベーマガに投稿することはできませんが……（nag02.pdnを使う必要がある）。

ところで，2枚目のディスクにあるnag02.lstというテキスト・ファイルは，標準PCMデータであるnag02.pdnに入っているPCMファイルのリストになっています。エディタやTYPEでみると，.6や.7と付いた名前が並んでいるのがわかるでしょう。

じつは，この.6や.7は，音量を表しているのです。COPY ファイル名 PCMとして音を聴いてみるとわかります。

もちろん，2種類ではつらいので，FM音源を重ねるか，あるいは思い切って音量変化を省略するしかないでしょう。

（MT-32とCM-300とR-100の伊藤圭一）

★機種をPC-88FRからX68Kに買い換え，２年ぶりにベーマガを買って読んだら，影さんが会社をやめていなかったのでとてもうれしかった。（宮城県仙台市・高橋貴弘19才）……【影：なかなかの作文だ。三重丸をあげよう。また買い続けてくれよな。たのむぞ。】



ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X68000＋NAGDRV(要GS音源)(要SC-55/CM-300/500)用

サンダーゾーン

～オペレーション・サンダーゾーン～　©データイースト

伊藤圭一

私がショックを受けたG.M.(CD)ベスト3。

1位　ロッドランド（ジャレコ）
2位　ワルキューレの伝説（ナコム）
3位　サンダーゾーン(データイースト)

ということで，今回のプログラムは，フレーズサンプリングで豪快なギターソロを聴かしてくれるぞ，「男のゲーム」のデコの「オペレーション・サンダーゾーン」だ!!

余談ではあるが，私はG.M.に関して，「今，最も熱いメーカー」はデコであると感じている（「ウルフファング」が楽しみ)。

ディストーション・ギターソロがんばったの

ギターソロにはFM3チャンネル使っているが，一つはエフェクトで実質は二つである（トラック1と3)。トラック1は@75で，ひずみ部分を担当，トラック3は@17で，まるみのある音を鳴らしている。もちろん，これだけではギターっぽくはならない。この2音のバランスをいろいろと（今回は原曲にあわせて）変えてやるのだ。どんなもんかは実際に聴いてミテね♡。CMMの人もギターに聞こえる，と言ってくれたのでひと安心。

ただし，がんばったシワヨセがリストのほうにきてて，トラック1～3のギターの部分は「行の使いまわし」ができなくなってしまった。入れてくださる，というかたは覚悟が必要…。

GS音源，使ってみたの

内蔵音源のみ，が情けなかったことや，対応のデータを持っていなかったこともあり，GS音源（ちなみにCM-300）を使ってみた。LA音源に比べると，音の立ち上がりがはっきりしてて，存在感がちがう。まだ音色エディットの必要は感じない。

プログラムではとくに変な使いかたはしていないので，GSのキーボードでもだいじょうぶだと思う。

ところで，98のMIDIドライバやNAGを「MT-32専用」と思っている人が多いようで，「他に使えるんですか？」という質問もよくくる。これらのドライバはMT系「専用命令がある」だけで，それを使わなくても他の音源はコントロールできるのだ。ふつうに音をならすだけなら，まったく同じように使える。

最近周辺機まにあなの

じつはカタログ集めてるだけ。

コンピュータ用じゃなくて，音楽用ね。

はじめ買ったのがミキサー。音源二つとX68000とビデオが入ってる。あって困るもんじゃないから，いきなり購入してもいいだろう。

つぎはリバーブ。私はミキサーがあったから入力が一つのものだけど，そうでない場合は，ステレオ入力で原音とのミックスができるものを選ぼう。内蔵音源にかけるときれいネ（PSGはナミダもの!!）。

で，最近入手したのが「BBE」というもの。ひとことで機能をいうと，音を「正しく」鳴らすもの，となる（のだろう)。MT-32などは音の輪郭がはっきりしてじつに気分がいい。用途によって何種類かあるので，詳しく知りたい人はシンセ屋に聞くなり，カタログを読むなりするといいだろう（ただし，カタログの説明はムズカシイので，高校生以上でないとわからないだろうが…)。

次回は××(チョメチョメ)なの

ジ○○プよりはあてになる次回予告。「ローリングサンダー2」より。機種は未定，16or32ビット機のどれか。ぴゅ○太ではない（ありがち)。ただ，まだ楽譜ができあがってないのでたいへんだ。

最後に，西本英樹さん。「メタルホーク」をホメてくださってありがとうございます。

いゃー，ベーマガスタッフになってよかったなー。

サンダーゾーン～オペレーション・サンダーゾーン～のミュージック・プログラム・リスト

```
========== A:¥nagdata¥otz.ms ==========
;        くぅーっ！熱いぜ、デコ！！
#id              0000
#title           Operation Thunder Zone (DATAEAST)
#composer        R A I K A (DATAEAST)
#programmer      伊藤圭一
#pcm-file
#midi-module     G S
;
#opm-transpose   0
#pcm-transpose   0
#midi-transpose  0
;
#base-count      192     ; 全音符=192
#octave-x-mode   true    ; X68000 OPMDRV 式
#volume-x-mode   true    ; (up )down
#opm-v-mode      true    ; 1..127
```

X68000

```
#q-mode          true    ; 1..16
#tempo-mode      true    ; 音楽的テンポ
#midi-tie-mode   true    ; a&a
;
; CM-300 GS reset （他のＧＳ音源は不明、カットしてもだいじょーぶ）
00 CH01 y$f0,$41,$10,$42,$12,$40,$00,$7f,$00,$41,$f7
;
; opm sound define
;
VS 17={ 31, 20,  0, 15, 15, 12,  0,  7,  0,  0,  0
        31,  2,  1, 15,  0,  5,  0,  3,  2,  0,  0
        31,  2,  1, 15,  0,  7,  0,  3,  0,  0,  0
        31,  2,  1, 15,  0,  5,  0,  2,  6,  0,  0
         7,  3, 15,  0}          ; 68 e.organ
;
VS 71={ 30,  4,  0,  1, 15, 21,  0,  1,  3,  1,  1
        30,  2,  0,  1, 15, 25,  0,  4,  7,  2,  0
        31,  8,  0,  1, 15, 35,  0,  9,  7,  2,  1
        20, 15,  9,  7,  0,  0,  0,  1,  3,  0,  0
         3,  7, 15,  0}          ; crash AMD,S=30,3
;
VS 73={ 31,  6,  4,  0,  4, 22,  0,  1,  7,  0,  0
        31,  0,  0,  9,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
        31,  0,  0,  9,  0,  0,  0,  2,  3,  0,  0
        31,  5,  0,  9,  2,  0,  0,  2,  3,  0,  0
         5,  7, 15,  0}          ; sh3
;
VS 75={ 22,  0,  0,  4,  0, 30,  2,  2,  3,  0,  0
        21, 20,  5, 15, 14, 57,  1, 13,  7,  2,  0
        22, 10,  0, 12,  8, 35,  1,  3,  7,  0,  0
        22,  0,  0, 12,  0,  0,  0,  1,  3,  0,  0
         2,  7, 15,  0}          ; 68 e.guitar 改
;
VS 76={ 31,  1,  1, 10,  0, 22,  0,  2,  3,  0,  0
        24,  6,  0, 10,  2,  0,  0,  4,  7,  0,  0
        21,  2,  0, 10,  0,  0,  0,  1,  2,  0,  0
        21,  2,  0, 10,  0,  0,  0,  3,  6,  0,  0
         7,  7, 15,  0}          ; 68 p.organ 改
;
; guitar solo + melody ----------
;
01 CHF1V127 MM0 t100
01 @17o5q16v10611p3D0T0MF0       ; intro+
01 [ r1 ]4 d& d
01 [ r1 ]4
01 ; LFOのON/OFFをM18,6,96/M9,12,96<=>M0,1,0でやっている･･･
01 @75o5q16v12018p3D0T0MF0       ; solo guitar
01 124d16%e0&)4e8(4d16%e0&M18,6,96)4e2&e8(4M0,1,0ed>b<  ; im11_1
01 [ d16%e0&M18,6,96)4e8.&e8(4M0,1,0ed>b<d16%e0&M18,6,96)4e16(4M0,1,0ed>bgab<ed>b< ; im1
2_1
01 / >116ab(4a)8a(4gaeg&g4124)6b<dD-32>b<dD-64>b<d(6    ; im13_1
01 )6D-96>b<dD-128>b<dD-160>b<dD-0(6116>g8%>>g0<<r4.eb<d818      ; im14_1
01 124a16%b0&M18,6,96b8M0,1,0g16(4M18,6,96e8&e2)2M0,1,0ed>b<)2 ]2       ; im15_1
01 >116ab(4a)8a(4gaeg&g4<)3b4& b4%g0(3)>>c%a%cr<<<18     ; im16_1 (11+2)
01 @73o5q16v11618p3D0T0MF0       ; melo 1
01 r4124>f+&g&a&b&<c&d18         ; im17 (12)
;
01 t200
01 L [ e4.d4.e4& e2.f+4 / g4.f+4.f+4& f+2.d4 ]2 g4.f+4.a4& a2drer        ; m1
01 [ a4.g4.e4& e1& e1& r2drer b4.a4.e4& e1& e1 r1 ]2      ; m2
01 [ b4.a4.g4& / g4e4g4a4 b4.a4.a4& a1 ]2 g4e4g4e4        ; m3
01 <d4.>b4ba12b-12a12 g4.grgag& ; m4
01 g1 [ r1 ]7    ; m5
;
01 @75o5q16v12018p3D0T0MF0       ; solo guitar
01 d8%e0&)4e4(4d8%e0&M9,12,96)4e2& e2(4M0,1,0112egde>ba<          ; solo11_1
01 ed>bab6<ed>baba aba18gae)2g4.(2<      ; solo12_1
01 (2[ 116>[b<d>b(2a)2]4< ]2)2   ; solo21_1
01 )2112>b<d>b<d)3D-20>b<dD-40>b<dD-60>b<dD-80>b<d        ; solo22_1
01 D-100>b<dD-120>b<dD-128>b<dD0(518>eb<d4        ; solo23_1
01 a8%b0&b4gM9,12,96(4e2& e2.)4M0,1,0112ege       ; solo31_1
01 d8%e0&)4e4.(4eged8%e0&)4e8& e4(4eged8%e0&)4e8(4ege   ; solo32_1
01 [ [d8%e0&)4e8(4ed>b<]2 ]2     ; solo41_1
01 (2g)2eg(2g+)2eg+(2a)2ea(2a+)2ea+ <)2c+8%e0&M9,12,96e2..&>(2  ; solo42_1
01 <)2e2%d0(2M0,1,0>r2 r1 r1 r1 ; solo5_1
01 r1 r4112)6>b<dD-32>b<dD-64>b<dD-96>b<dD-128>b<(6      ; solo61_1
01 )6dD-160>b<dD-192>b<dD-224>b<dD-256>b<dD0(6>g4%>>g0<<< r1     ; solo62_1
01 [ r1 ]6 )3b2&b2%g0(3 r2       ; solo7_1
01 @73o5q16v11418p3D0T0MF0       ; melo 1
01 112>f+&g&a&b&<c&d18  ; im17 (12)
; ----------
02 CHF2V127 MM0
02 @17o5q16v10611p3D0T0MF0       ; intro+
02 D-3)10 [ r1 ]4 d& d [ r1 ]4
02 r12  ; delay
02 @75o5q16v12018p3D0T0MF0       ; solo guitar
02 D3)4
02 124d16%e0&e8d16%e0&M18,6,96e2&e8M0,1,0ed>b<  ; im11_2
02 [ d16%e0&M18,6,96e8.&e8M0,1,0ed>b<d16%e0&M18,6,96e16M0,1,0ed>bgab<ed>b<       ; im12_2
02 / >116abaagaeg&g4124b<dD-35>b<dD-67>b<d       ; im13_2
02 D-99>b<dD-131>b<dD-163>b<dD3116>g8%>>g0<<r4.eb<d818   ; im14_2
02 124a16%b0&M18,6,96b8M0,1,0g16M18,6,96e8&e2M0,1,0ed>b< ]2      ; im15_2
02 >116abaagaeg&g4<b4& b4%g0>>>c%a%cr<<<18       ; im16_2 (11+2)
02 @73o5q16v11618p3D0T0MF0       ; melo 1
02 D3)4
02 r4124>f+&g&a&b&<c&d18         ; im17 (12)
;
02 L [ e4.d4.e4& e2.f+4 / g4.f+4.f+4& f+2.d4 ]2 g4.f+4.a4& a2drer        ; m1
02 [ a1.g4.e4& e1& e1& r2drer b4.a4.e4& e1& e1 r1 ]2     ; m2
02 [ b4.a4.g4& / g4e4g4a4 b4.a4.a4& a1 ]2 g4e4g4e4       ; m3
02 <d4.>b4ba12b-12a12 g4.grgag& ; m4
02 g1 [ r1 ]7    ; m5
;
02 @75o5q16v12018p3D0T0MF0       ; solo guitar
02 D3)4
02 d8%e0&e4d8%e0&M9,12,96e2& e2M0,1,0112egde>ba<         ; solo11_2
02 ed>bab6<ed>baba aba18gaeg4.< ; solo12_2
02 [ 116>[b<d>ba]4< ]2   ; solo21_2
02 112>b<d>b<dD-23>b<dD-43>b<dD-63>b<dD-83>b<d  ; solo22_2
02 D-103>b<dD-123>b<dD-131>b<dD318>eb<d4        ; solo23_2
02 a8%b0&b4gM9,12,96e2& e2.M0,1,0112ege ; solo31_2
02 d8%e0&e4.eged8%e0&e8& e4eged8%e0&e8ege       ; solo32_2
02 [ [d8%e0&e8ed>b<]2 ]2 gegg+eg+aeaa+ea+ <c+8%e0&M9,12,96e2..&>        ; solo4_2
02 <e2%d0M0,1,0>r2 r1 r1 r1      ; solo5_2
02 r1 r4112>b<dD-35>b<dD-67>b<dD-99>b<dD-131>b< ; solo61_2
02 dD-163>b<dD-195>b<dD-227>b<dD-259>b<dD3>g4%>>g0<<< r1        ; solo62_2
02 [ r1 ]6 b2&b2%g0 r2  ; solo7_1
02 @73o5q16v11418p3D0T0MF0       ; melo 1
02 D3)4
02 112>f+&g&a&b&<c&d18  ; im17 (12)
; ----------
03 CHF3V127 MM0
03 @71o5q16v120132p3D0T0MF0MH3,0,205,0,30,0,3   ; crash (SCのcrashでやったらよしぜんだった)
03 [ r1 ]5 MHF1)48[c48(1]48MHF0 [ r1 ]4
03 @76o5q16v11418p3D0T0MF0       ; solo guitar'
03 124d16%e0&(10e8)10d16%e0&M18,6,96(10e2&e8)10M0,1,0ed>b<       ; im11_3
03 [ d16%e0&M18,6,96(10e8.&e8)10M0,1,0ed>b<d16%e0&M18,6,96(10e16)10M0,1,0ed>bgab<ed>b<;
im12_3
03 / >116ab)4a(8a)4gaeg&g4124(6b<dD-32>b<dD-64>b<d)6    ; im13_3
03 (6D-96>b<dD-128>b<dD-160>b<dD-0)6116>g8%>>g0<<r4.eb<d818      ; im14_3
03 124a16%b0&M18,6,96b8M0,1,0g16)7M18,6,96e8&e2(4M0,1,0ed>b<(3 ]2       ; im15_3
03 >116ab)4a(8a)4gaeg&g4<(3b4& b4%g0)3>>>c%a%cr<<18     ; im16_3 (11+2)
03 @73o5q16v11618p3D0T0MF0       ; melo 1
03 D-4)8
03 r4124>f+&g&a&b&<c&d18         ; im17 (12)
;
03 L [ e4.d4.e4& e2.f+4 / g4.f+4.f+4& f+2.d4 ]2 g4.f+4.a4& a2drer        ; m1
```


★編集部の皆さんは、影さんが仕事をしないって影さんを責めるようですが，影さんがいなけりゃＯＦをはじめとする主要記事がおもしろくなくなると思う。(秋田県平鹿郡・M31，16才)……【影：そうとも，私がいなけりゃな。編：誰もそこまで言ってません。】

```
03 [ a4.g4.e4& e1& e1& r2drer b4.a4.e4& e1& e1 r1 ]2     ; m2
03 [ b4.a4.g4& / g4e4g4a4 b4.a4.a4& a1 ]2 g4e4g4e4       ; m3
03 <d4.>b4ba12b-12a12 g4.grgag& ; m4
03 g1 [ r1 ]7   ; m5
;
03 @76o5q16v11418p3D0T0MF0       ; solo guitar'
03 d8%e0&(10e4)10d8%e0&M9,12,96(10e2& e2)10M0,1,0112egde>ba<     ; solo11_3
03 ed>bab6<ed>baba aba18gae(6g4.)6<     ; solo12_3
03 )4[ 116>[b<d>b)4a(4]4< ]2(4  ; solo21_3
03 (2112>b<d>b<d(5D-20>b<dD-40>b<dD-60>b<dD-80>b<d       ; solo22_3
03 D-100>b<dD-120>b<dD-128>b<dD0)718>eb<d4       ; solo23_3
03 a8%b0&b4gM9,12,96)7e2& e2.(7M0,1,0112ege      ; solo31_3
03 d8%e0&(10e4.)10eged8%e0&(10e8& e4)10eged8%e0&(10e8)10ege      ; solo32_3
03 [ [d8%e0&(10e8)10ed>b<]2 ]2  ; solo41_3
03 )2g)2)2e(2g(2g+)2)2e(2g+(2a)2)2e(2a(2a+)2)2e(2a+(2(2 ; solo42_3
03 <(3c+8%e0&M9,12,96e2..&>)3   ; solo43_3
03 <(3e2%d0M0,1,0>)3r2 r1 r1 r1 ; solo5_3
03 r1 r4112(5>b<dD-32>b<dD-64>b<dD-96>b<dD-128>b<)5      ; solo61_3
03 (5dD-160>b<dD-192>b<dD-224>b<dD-256>b<dD0)5>g4%>>g0<<< r1     ; solo62_3
03 [ r1 ]6 (3b2&b2%g0)3 r2      ; solo7_3
03 @73o5q16v11418p3D0T0MF0      ; melo 1
03 D-4)8
03 112>f+&g&a&b&<c&d18  ; im17 (12)
;
; chord ----------
;
20 CH04V80  MM0CC93,50
20 @50o5q16v60 11p64BT0MF0       ; strings
20 d c+ >b a a& a< [ r1 ]4
20 @16o6q16v80 12p64BT0MF0       ; organ
20 [ gf+ ed c+1& c+c+4>b4< ]2
;
20 L @17o6q16v80 11p64BT0MF0     ; chord 1
20 g& g a& a b& b <d& d> [ <d c+> b a a& a ]2[ r1 ]8
20 @09o5q16v70 18p64BT0MF0       ; back 2
20 [ debeaege f+de>b<d>abg< d>ag<d>ag<c+>a< e>ba<e>ba<ae ]2
;
20 @17o6q16v85 11p64BT0MF0       ; chord 1
20 CC93,60 [ b& b a& a b& b r r ]2
20 @11o5q14v85  18p64BT0MF0      ; melo 2
20 CC93,10112 [ [ [eg]6 ]2[ [df+]6 ]2[ [c+e]6 ]4 ]2 CC93,50
; ----------
21 CH05V80  MM0CC93,50
21 @50o5q16v60 11p64BT0MF0       ; strings
21 B1)30r12 d c+ >b a a& a2.&a6< [ r1 ]4
21 @16o6q16v80 12p64BT0MF0       ; organ
21 )5 [ ed c+>b a1& aa4g4< ]2
;
21 L @17o6q16v80 11p64BT0MF0     ; chord 1
21 )10 e& e f+& f+ g& g a& a [ b a g f+ e& e e& e ]2[ r1 ]8
21 @11o5q16v70 18p64BT0MF0       ; back 2
21 B1)20r24 [ debeaege f+de>b<d>abg< d>ag<d>ag<c+>a< / e>ba<e>ba<ae ]2 e>ba<e>ba<ae12
;
21 [ r1 ]16
21 @11o5q14v85  18p64BT0MF0      ; melo 2
21 )30112< [ [ [eg]6 ]2[ [df+]6 ]2[ [c+e]6 ]4 ]2
; ----------
22 CH06V80  MM0CC93,50
22 @50o5q16v60 11p64BT0MF0       ; strings
22 >e e d d d& d< [ r1 ]4
22 @16o6q16v80 12p64BT0MF0       ; organ
22 )5 [ >ba ag e1& ee4d4< ]2
;
22 L @17o6q16v80 11p64BT0MF0     ; chord 1
22 )10 c& c d& d d& d f+& f+ [ g e d d d& d c+& c+ ]2[ r1 ]8[ r1 ]8
;
22 [ r1 ]16[ r1 ]16
;
; guitar chord ----------
;
23 CH01V90 MM0CC93,20
23 @30o2q16v10518p64BT0MF0       ; chord d.guitar
23 [ r1 ]6[ 116<de>eege.r.18ra.g. ]4[ r1 ]7 r2(10a4g4)10
;
23 L q15)10 [ [ <cccccccc> ]2[ <dddddddd> ]2 ]2 (10q16
23 [ brrbr2 r2arar brrbr2 r2arar aebarrra& a1& a1 r2arar ]2
23 q15)10 <c4ccccc4 cccccccc d4dddddd4 dddddddd>
23 a4aaaaa4 aaaaaaaa <d4ddddd4 d+4d+d+d+d+d+4> (10q16
23 [ e2<drc+r> r4a12b-12a12ge4. / arrarra4& a4ge<dc+>ae ]2 arrarrb4& b4ge<dc+>ae
;
23 [ r1 ]16[ (10 [ <de>eegerd r1 ]2 a1& a1 a1 a2g2)10 ]2
; ----------
24 CH02V90 MM0CC93,20
24 @30o2q16v10518p64BT0MF0       ; chord d.guitar
24 )10 [ r1 ]6[ d16e16r4.re.d. ]4[ r1 ]7 r2(10e4d4)10
;
24 L q15)10 [ [ gggggggg ]2[ aaaaaaaa ]2 ]2 (10q16
24 [ errer2 r2erer errer2 r2drdr r2.rd& d1& d1 r2drdr ]2
24 q15)10 g4ggggg4 gggggggg a4aaaaa4 aaaaaaaa
24 e4eeeee4 eeeeeeee a4aaaaa4 b4bbbbb4 (10q16
24 [ r2e2& e2&e8rrr / errerre4& e2aaec+ ]2 errerrf+4& f+1
;
24 [ r1 ]16[ (10 [ der2. r1 ]2 e1& e1 e1 e2d2)10 ]2
;
; bass ----------
;
25 CH03V70 MM0
25 @50o1q16v90 11p64BT0MF0       ; intro bass
25 [ e& ]5 e
25 @37o1q15v12018p64BT0MF0       ; bass
25 [ errrra.g. ]4
25 [ 116eeeeeegeeegeaebe eeeeeeee<d>eee<c+>eee aaaaaaaaaaaaaaa aaaaaaaaa4g418 ]2
;
25 L [ <cccccccc> ]8[ [ errer2 r2erer ]2 aebarrra& a1 arrar2 r2arar ]2
25 [ <cccccccc> ]2[ <dddddddd> ]2[ aaaaaaaa ]2 <dddddddd d+d+d+d+d+d+d+>bb
25 [ e2<drc+r> rra12b-12a12ge4. / arrarra4& a1 ]2 arrarrb4& b1
;
25 [ [ <cccccccc> ]2[ <dddddddd> ]2[ aaaaaaaa ]2
25 / aaaaaaaa bbbbbbbb ]2 bbbbbbbb b<f+b>b<eag>b
25 [ eeeeeeee eegeaebe eeeeeeee <d>eee<c+>eee [ aaaaaaaa ]3 aaaagggg ]2
;
; drum ----------
;
15 CH10V70 MM0P1CC93,10
15 @16o2   v95 18p64BT0MF0       ; POWER set
15 [ r1 ]6
15 crrrrd.d. ccrrdd.d. c<c>116rarfffrf32f32fffr ddcddcdrl24r<cccccc>aaffl8
15 [ crrcdrrc crrcdcrc16c16 crrcdcrc crrcl16<cc>af124<cc>aaffl8 ]2
;
15 L [ crdrcrdr crdrccdc ]3 <crr>arrfr cfccdrdr
15 [ [ drrdr2 r2drdr ]2 ddcrrrrd r2<cr>ar
15 drrdr2 / r2drdr ]2 <c12c12c12>aaffdr
15 [ crdrcrdr / crdrccdr ]4 <c16c16c>aaffff
15 [ c1 r2drdr drrdrr<c16c16c ccr>affff ]2
;
15 [ [ [ crdrcrdr / crdrccdc ]4 <c>dradffr ]2 ]2
; ----------
16 CH10V70 MM0P1        ; よかったら「マリーベ゛ス」(なんだ、このおとこは・・・)
16     o3   v90 18    T0MF0      ; POWER set -
16 [ r1 ]6 c+2rc+.c+. r2rc+.c+. r1 c+.c+.c+c+2
16 [ [ rrc+rrrc+r ]2 c+rc+rrrc+r rrc+rr2 ]2
;
16 L [ r1 ]7 c+rrc+c+rc+r
16 [ [ (10d+2d+2)10 ]7 c+1 ]2[ r1 ]8[ c+1 >f+rf+ra+rrr< r1 r1 ]2
;
16 [ c+1 [ r1 ]6 >f+ra+rf+rf+r< [ r1 ]7 >f+ra+rf+rf+r< ]2
; プレーイ ----------
```

★たくさんの人のよいプログラムを打ちこまない月が多くなりました。つかれるのもありますが時間がありません。少々価かくがあがってもかまいませんからDiskをつけてください。(石川県石川郡・**金谷陽介14才**)……【**編**：Diskをつけると少々ではすまなくなりんす。】



FM TOWNS(F-BASIC386 V1.1L20)用

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

出たな!! ツインビー 店頭デモ

©KONAMI

蜂野 まさみ

なんだろう!!

X68000版出たな!! TwinBee店頭用デモから。TwinBeeシリーズのどこかで使われていたのかな？

いいのかな!!

あっ!! BASICのCDは入ってますぅ？

いいですか!!

何も仕組んでません。――ダメですか？ やっぱり―『くちぶえ』のために，音色配列の4番5番の16進数の偶数桁でデチューンをずらし，12番13番のサスティンレイトを減らして音を伸ばし，14番15番の奇数桁でリリースレイトを減らして音に（蛇足かもしれない）余韻を与え，さらには，16番に変な値を入れてLFOをかけました。

そして，『くちぶえ』にはステレオ＋モノディレイ，『ベース』にはワンマンディレイ(笑)，『てっきん』にはモノディ・レイ，『伴奏』にはステレオ，『ドラムス』にはツインワンマンディレイをエフェクトさせてるのよん。

ドラムスは2小節にくぎったパターンをエフェクト別に用意して，組み合わせるパターン殺法です。説明終わりっ!!

さあやろう!!

とにかく，MMLをそのまま，正確に打ってください。

そうやね…

曲が短いですからアレンジしようと思ったんですが，短いゆえに8小節自体がモチーフになってしまうので，打ち込みがイヤになっちゃうだろうから，ボツ。ポルタメントが印象的な『くちぶえ』に重点を置きましたが，Uの値はフィーリングです(笑)。同時にでるノイズをなんとかしたいのですが，完全に消し去ることはできませんでした。誰か理由を教えて～～～。

あ，それとPLAY文中のD2～D5をすべてD2に換えてもよろしいです。それと，PLAY文の途中に空白が一つずつありますが，そこに『'』（シングルクォート）を入れ，910・920行をREM文にすると，付加部分がとれます。

またそれとは別に，905行の『'』を外して，エコー付きのカラオケモード，906行の『'』も外すと，エコーもとれます。

改造は好きなようにしていいですが，山彦部の文字数と兼ね合いに注意してください。あと，PCMの音を組み換えられる人は＠3をPIANOに，＠1のドラムの音をPYM＿ALL3のドラムにしてもいいです。自分の音色を持っている人は適当にやってください。

苦労した点はありません。一ついうなら，シンセばっかりやってるから，パソコンでしっかり扱えるのはPSGくらいのもんです。受験終わったら，また送りたいです。つぎは，しっかりMMLの音の扱いかたを勉強してきます!! おっと，一つ困っていることがあります。旧TOWNS SOUNDで作った音色が，L20のBASICではまったくちがう音がなります。どーしてなんだろ～。

GORRY先生より一言

もうこの曲がきてしまいました。早いですねー。私なんか，まだプレイしてないというのに…。

曲のデキはまったく問題なしといったところです。プログラムはちょっと見にくい感じがしますね。曲の短さのわりにリストが長くなってしまうのは，チャンネル数の多いTOWNSのぜいたくな悩みですね。

出たな!! ツインビー店頭デモのミュージック・プログラム・リスト

```
0 'SAVE "A:丼 .MUS"
1 '○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●
2 '●○     出たな!! TwinBee     (C)KONAMIさん  ●○
3 '○       〔店頭デモの曲〕「平和などんぶり島」とか     ●
4 '●                「TwinBeeの休日」そんな感じ     ○
5 '○●                音採り・アレンジ：蜂野まさみ    ○●
6 '●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○
10 LOAD@ "Q:¥FJ¥PCM¥RYM_ALL1.PMB":LOAD@ "Q:FM_1.FMB":DEFSTR A-W
```


★牛肉好きぃ，牛肉好きぃ，牛肉好きいいいいいいいい……！(宮城県石巻市・**インコの唐揚げ15才**)……【**影**：私も牛肉好きだ。レアの血がしたたるような奴がな。**Dr.D**：わしも好きじゃな。**つぐ美**：私も大好きよ。**編**：僕もですね。**影**：でも魚のほうが……。】

```
100 '●○　音の設定　○●
110 DIM A%(23):VOICE COPY 52,A%:A%(12)=&H0303:A%(13)=&H0303:DEFSTR A-W
120 A%(14)=&H2525:A%(15)=&H2525:A%(16)=A%(16)-&H300+1:A%(4)=&H0404
130 A%(5)=&H0404:VOICE 1,A%:A%(4)=&H7474:A%(5)=&H7474:VOICE 2,A%
140 A%(4)=&H3434:A%(5)=&H3434:VOICE 3,A%
200 PLAY OFF:T="T150L12":PLAY T,T,T,T,T,T ,T,T,T,T,T,T,T,T
210 PLAY "@1U0%L","@2U0%R","@3U0%C"
220 PLAY ,,,"@14%CU0","@119%CU0","@119%CU-5"
230 PL="@3%LU+20L12":PR="@3%RU-20L12":PLAY ,,,,,,,,PL,PL,PL,PR,PR,PR
240 PLAY ,,,,,,"@1%RU20","@1%LU-20"
300 '○●　伴奏　●○
310 B0="V8Q405d&d[cd&d]]e[f&fef&f]f#":C0="V8Q404b&b[ab&b]]>c[d&dcd&d]d"
320 D0="V8Q404g&g[f#g&g]]f#[b&bab&b]aO6["
330 B1="O6rrd<d4>r2":C1="O6V2r.rd<d4>r4rrd24":D1="[[[rrd-r4r2"
340 B2="V9Q705d4d4d&de&e4":C2="V8Q604L4bbbb":D2="V8Q604L4gggg"
350 B3="d&dde&ed&d&daf#&f#e":D3="f#f#f#f#":D4="ffff"
360 B5="d&ded&dg&g&ged&de":C5="b{b&b>e&e&ec}2{<b&b>c}4":D5="eee{e<d#>d}4"
370 B6="<b&bag4g&ga&a4":C6="L12(>g&g<g)4":D6="eeee":C5="bb{ab>cdeg}2"
380 B7=">d&dc<b&b>c&c&c<bg&ga":D7="e-e-e-e-"
390 B8="b2&b&b>c<b&ba&":C8="<g2&g&gag&gf#&":D8=">L12(>d&d<d)2d<d>dc<ba"
400 B9="a2&a&aab&b>c":C9="f#2&f#&f#f#g&ga":D9=">d<d>d<d>d<def#gab>c"
410 '○●　てっきん　●○
420 S0="Q8r1":R0="Q805r1"
430 S1="V11r2rrO6d<d&d>d":R1="V5r2r406d<d&dV0"
440 S2="V1105d4d4d&de&e4":S3="d&dde&ed&d&daf#&f#d":S5="d&ded&dg&g&ged&de"
450 S6="<b&bag4g&ga&a4":S7=">d&dc<b&b>c&c&c<bg&ga":S8="b2&b&b>c<b&ba&"
460 S9="a2&a&aab&b>c":R2="r05cV5d4d4d&de&e&":R3="e&ed&dde&ed&d&daf#&"
470 R4="f#dd4d4d&de&e&":R5="e&ed&ded&dg&g&ged&":R6="de<b&bag4g&ga&a&"
480 R7="a&a>d&dc<b&b>c&c&c<bg&":R8="gab2b&b>c<b&":R9="b&a&a2&a&aab&"
500 '○●　くちぶえ　●○
510 M2="V8Q804g1&":FOR X=1 TO 14:Y=INT(X*5000/14)
520  M=M+"U"+STR$(Y)+"g&":NEXT
530  FOR X=0 TO 3:L=L+"U"+STR$(250*(4-X))+"c&":K=K+"U"+STR$(-224*X)+"c&"
540  J=J+"U"+STR$(-2750+370*X)+"B&":I=I+"U"+STR$(-2010-370*X)+"b&":NEXT
550 M3="{"+M+"}12U5000g2&g>U0d&{"+L+"}24U0c24&c&{"+K+"}24U-892c24&"
560 M4="U0C4&<]B4&u-3120b&b&{"+J+"}12u-1640b&b&{"+I+"}12"
570 M5="u-3120b2&u0[[d4&]d#4&"
580  FOR X=1 TO  6:H=H+"U"+STR$(-1902+317*X)+"g&":NEXT
590  FOR X=1 TO 10:G=G+"U"+STR$(-4010+401*X)+"c&":NEXT
600 M6="e4&e&e&{"+H+"}12U0g4&>{"+G+"}12U0c&c&"
610 M7="U1000c4&c&c&{"+L+"}24U0c24&c2&":M8="<b2&b&b&>c&c&c&d&":M9="d1"
620  '▼　山彦
630 N2="V4Q804rrg&g2.&":N3="g&g&"+LEFT$(M3,167)
640 N4="c&{"+K+"}24U-892c24&"+LEFT$(M4,64):N9="c&d&d&d2.&"
650 N5="b&{"+I+"}12"+LEFT$(M5,19)+"&":N6="d#&d#&"+LEFT$(M6,138)
660 N7="u0c&c&"+LEFT$(M7,52)+"&c&c&c&":N8="c&c&<b2&b&b&>c&c&"
700 '○●　Ｂａｓｓ　●○
710 A0="V13Q802g&gf#f&fed&d<ef&ff#"
720 A1="r2.{"+H+"}4U0Q7":A2="O1L12(g&g!3g)4":A3="(g&g!3g)g&gdg&g!3g"
730 A5="(g&g!3g)g&gde&ed":A6="(c&c!3c)4":A8="(d&d!3d)4"
740 A9="d&dde&ed&d&daf#&f#d"
800 '○●　Ｄｒｕｍｓ　●○
810 V0="V905a[[[a[[[aara a]]]a]]]aara":W0="V305a]]]a]]]aara a[[[a[[[aara"
820 V1="V206rrf&f4>V8brb04V12gd<g01":W1="V806rrf&f4>V2rbr04V12gd<g01"
830 P1="O1c&c!1c>g&g!1g<":P2="O1c!2c&c>g!2g&g<":P3="c&cc>g&g!1g<"
840 P4="c!2cc>g!2g&g<":P5=">gggV0r24ggg24<V12":P6=">V0r24ggg24V12ggg<"
850 V2=P1+P2:V3=P3+P4:V4=P1+P4:V5=P3+P5:V9="c&cc>g&g<c&c!2cc>g!2g&g<"
860 W2=P1+P1:W3=P4+P3:W4=P2+P3:W5=P4+P6:W9="c!2cc>g!2g<c!2c!1cc>g&g!1g<"
900 '♪♪♪♪♪♪♪　演奏いきまぁす　♪♪♪♪♪♪
905 'M2="":M3=M2:M4=M2:M5=M2:M6=M2:M7=M2:M8=M2:M9=M2
906 'N2="":N3=N2:N4=N2:N5=N2:N6=N2:N7=N2:N8=N2:N9=N2
910 PLAY   ,  ,  ,A0,S0,R0,V0,W0 ,B0,C0,D0,B0,C0,D0
920 PLAY   ,  ,  ,A1,S1,R1,V1,W1 ,B1,C1,D1,B1,C1,D1
930 PLAY M2,M2,N2,A2,S2,R2,V2,W2 ,B2,C2,D2,B2,C2,D2
940 PLAY M3,M3,N3,A3,S3,R3,V3,W3 ,B3,C2,D3,B3,C2,D3
950 PLAY M4,M4,N4,A3,S2,R4,V4,W4 ,B2,C2,D4,B2,C2,D4
960 PLAY M5,M5,N5,A5,S5,R5,V5,W5 ,B5,C5,D5,B5,C5,D5
970 PLAY M6,M6,N6,A6,S6,R6,V2,W2 ,B6,C6,D6,B6,C6,D6
980 PLAY M7,M7,N7,A6,S7,R7,V3,W3 ,B7,C6,D7,B7,C6,D7
990 PLAY M8,M8,N8,A8,S8,R8,V2,W2 ,B8,C8,D8,B8,C8,D8
1000 PLAY M9,M9,N9,A9,S9,R9,V9,W9 ,B9,C9,D9,B9,C9,D9
1010 GOTO 930
```

★影さん，あの答えって一体……。(わからない人へ：92年２月号149ページを見てください)(静岡県焼津市・**霧水愛18才**)……【**影：**え？君，レナウンを知らないの？かわってる～。**編：**いや，彼の言ってるのはそういうことではなくって。**影：**？**編：**ま，いいか。】



ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

MSX/2/2+/turboR(要FM PAC)用

サンダークロスII ～AIR BATTLE～

©KONAMI

石原顕

奴らは死んではいなかった

サンダークロスIIよりSTAGE1のBGM「AIR BATTLE」です。

行け!! ブルーサンダー2

コナミの曲に対してこんなことをいうのも変だが，あんまりコナミックじゃない。独特の雰囲気がある。これはこの曲だけでなく，サンダークロスIIすべての曲に言える。とくにボスのBGMの一つにジャズを取り入れているところなんかは,良くも悪くもただ脱帽。クラッシックもあればヘヴィメタもある。サンダークロス1の感じはまったくない。

で，結論。やり過ぎは良くない。私の場合，CDを買う前の期待度が大きかっただけに，結果が。う゛ーん。伊藤氏はどう思いますか？

飛べ!! レッドサンダー2

だらだらと書いてきたが,「じゃあ，貴様の作ったのはどうなんだ」と思うだろう。答えよう。自分ではPACらしいアレンジ（と言っても曲を変えたわけじゃあない)に仕上がったと思う。が，GORRY氏に言わせてみれば「光る物がない」かもしれない。それは他の先生や読者の判断だ（載ればな)。

次回予告（テレビマンガのように読もう）

やっぱりPACではFCかPCだろうなと思う今日この頃だった(PCには,PC Enginとパーソナル・コンピュータの意味がある)。

参考

● コナミ・ゲームミュージックコレクションVOL.4/キングレコード

GORRY先生より一言

サンダークロスII初掲載です。Iのほうは総投稿数がひじょうに多かったのですが，今度はどうでしょうか。

最近，けっこう「近ごろのコナミの曲はコナミックでない」と「不満」の声があるようです。私は逆に「コナミの音楽の幅が広がった」という意味では喜んでもいいと思うのですが…。

サンダークロスII「AIR BATTLE」のミュージック・プログラム・リスト

```
10 '
20 '     THUNDER CROSS 2  (C) Konami  /  AIR BATTLE = THUNDER CROSS 2
30 '
40 '            '91 / 12  PROGRAMMED BY AKIRA ISHIHARA
50 '
100 ' SET UP
110 CLEAR 5000
120 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):_BGM(1):_PITCH(440):_TEMPER(9):_TRANSPOSE(0)
130 SOUND 7,32:SOUND 6,6
200 ' SET VOICE
210 DIM V1%(15):FOR I=0 TO 15:READ V$:V1%(I)=VAL("&H"+V$):NEXT
220 _VOICECOPY(V1%,@63)
300 ' VOICE DATA
310 DATA 0000,0000,0000,0000
320 DATA 0000,000A,0000,0000
330 DATA 1201,02E0,0000,0000
340 DATA 0001,01C0,0000,0000
400 ' DETUNE
410 POKE &HFA2C+1*16,40
420 POKE &HFA2C+2*16,20
430 POKE &HFA2C+4*16,40
500 ' ETC
510 DEFSTR A-Y:STOP ON:ON STOP GOSUB 20000
600 ' TEMPO
610 T="T180
1000 ' CORD
1010 A0="Q8L16
1020 B0="Q8L16
1030 C0="Q8L16
1040 D0="Q8L16
1050 E0="Q8L16
1060 A1="@3V12O5F2 @63V10O5   <A>DFA>D<AFD @3V12O5G2 @63V10O5   <B>DGB>D<BGD
1070 B1="@3V10O5F2 @63V08O5   <A>DFA>D<AFD @3V10O5G2 @63V08O5   <B>DGB>D<BGD
1080 C1="@6V10O5F2 @63V06O5R16<A>DFA>D<AF  @6V10O5G2 @63V06O5R16<B>DGB>D<BG
1090 D1="@6V10O5D2 R2                      O5D2
1100 E1="@6V10O4A2 R2                      O4B2
1110 A2="@3V12O5B-2 @63V10O5   <B->DFB->D<B-FD @3V12O6C2 @63V10O5   CEG>CEC<GE
1120 B2="@3V10O5B-2 @63V08O5   <B->DFB->D<B-FD @3V10O6C2 @63V08O5   CEG>CEC<GE
1130 C2="@6V10O5B-2 @63V06O5R16<B->DFB->D<B-F  @6V10O6C2 @63V06O5R16CEG>CEC<G
1140 D2="@6V10O5F 2 R2                         O5G2
1150 E2="@6V10O5D 2 R2                         O5E2
1160 A3="@3V12O6D2 @63V10O5   DFA>DFD<AF @3V12O6E2 @63V10O5   EG>CEGEC<G
1170 B3="@3V10O6D2 @63V08O5   DFA>DFD<AF @3V10O6E2 @63V08O5   EG>CEGEC<G
1180 C3="@6V10O6D2 @63V06O5R16DFA>DFD<A  @6V10O6E2 @63V06O5R16EG>CEGEC<
1190 D3="@6V10O5A2 R2                    O6C2
1200 E3="@6V10O5F2 R2                    O5G2
```

★センター試験の国語⑤の答えは③「"介"ざす」。解せないクンのせいでまちがえて①"解"にしてしまった!!（愛知県半田市・裏蛇破山朔光19才）……【影：なんでも人のせいにできるってことは幸せなことだよ。うん。みんなもパソコンが壊れたの私のせいにして……。】

```
1210 A4="@3V12O6F 2 @63   V10O5DA>DFB-FD<B- @3V12O6G4R8G4R8G4
1220 B4="@3V10O6F 2 @63   V08O5DA>DFB-FD<B- @3V10O6G4R8G4R8G4
1230 C4="@6V10O6F 2 @63R16V06O5DA>DFB-FD<   @6V10O6G4R8G4R8G4
1240 D4="@6V10O6D 2 R2                            O6E4R8E4R8E4
1250 E4="@6V10O5B-2 R2                            O6C4R8C4R8C4
1260 A5="O6G2&G4
1270 B5="O6G2&G4
1280 C5="O6G2&G4
1290 D5="O6D2&D4
1300 E5="O5A2&A4
1310 A6="G-2&G-4R2R4G-4
1320 B6="G-2&G-4R2R4G-4
1330 C6="G-2&G-4R2R4G-4
1340 D6="D 2&D 4R2R4D 4
1350 E6="A 2&A 4R2R4A 4
2000 ' MAIN
2010 A7="@63V11L8O5    ADG-A>D<AGG-D4G-4A4>D4<
2020 B7="@63V09L8O5 R8ADG-A>D<AGG-D4G-4A4>D <
2030 A8="   >F2&F4R8GA2&A2 <
2040 B8="R8>F2&F4R8GA2&A4.<
2050 A9="   G>ECEEF4G4A4B-4AGA<
2060 B9="R8G>ECEEF4G4A4B-4AG <
2070 AA="   >G2&G4R8F+F+2&F+2 <
2080 BA="R8>G2&G4R8F+F+2&F+4.<
2090 AB="   R4>B-2A4L16GAGFGFEFL8ECEG<
2100 BB="R8R4>B-2A4L16GAGFGFEFL8ECE <
2110 AC="  R4>B-2A4G4.F4.G4<
2120 BC="R8R4>B-2A4G4.F4.G <
2130 AD="   >FEDCD4FEDCD4FEDC<
2140 BD="R8>FEDCD4FEDCD4FED <
2150 AE="    L16>FEDCFEDCFEDCFEDC FEDCFEDCFEDCFEDC<L8
2160 BE="R16L16>FEDCFEDCFEDCFEDC FEDCFEDCFEDCFED <L8
2170  P="Y32,28Y16,194@W2Y16,189@W32Y16,184@W32Y16,179@W32Y16,174@W32
2180 AF="   >DEFEFGFA"+P+"AB->C<<
2190  P="Y33,28Y17,196@W2Y17,191@W32Y17,186@W32Y17,181@W32Y17,176@W32
2200 BF="R8>DEFEFGFA"+P+"AB-    <
2210 AG="   >B-AGAGFGFEFEDC4D4<
2220 BG="R8>B-AGAGFGFEFEDC4D <
2230 AH="    R8L16>DEEFEDEFEDC8E8R8DEEFECEFEDAGFE<L8
2240 BH="R16R8L16>DEEFEDEFEDC8E8R8DEEFECEFEDAGF <L8
2250  P1="Y16,188@W32 Y16,182@W32 Y16,172@W32 Y32,25Y16, 69@W32
2260  P2="Y16,212@W32 Y16,205@W32 Y16,194@W32        Y16,182@W32
2270 AI="  Y32,26Y16,194@W2"+P1+"Y16,51@W4@W8 >E2<Y32,26"+P2+"Y16,172@W4@W8
2280  P1="Y17,190@W32 Y17,184@W32 Y17,174@W32 Y33,25Y17, 71@W32
2290  P2="Y17,214@W32 Y17,207@W32 Y17,196@W32        Y17,184@W32
2300 BI="R8Y33,26Y17,196@W2"+P1+"Y17,53@W4@W8 >E2<Y33,26"+P2+"Y17,174@W4
2310 AJ="   >D2&D4EDC+4.D4.E4<
2320 BJ="R8>D2&D4EDC+4.D4.E <
3000 ' ETC.
3010 C7="@9V12L8O7 D4D2&D4<A4A2&A4>
3020 D7="@6V08L8O5 F+2&F+2F+2&F+2
3030 E7="@6V08L8O5 D 2&D 2D 2&D 2
3040 C8="C4C2&C4<F4F2&F4>
3050 D8="F2&F2F2&F2
3060 E8="C2&C2C2&C2
3070 C9="<G2&G4FG4F4G2C>
3080 D9=" C4C2<G>C4D4 E4F4.
3090 E9="<G4G2 E G4A4>C4D4.
3100  P="Y18,178@W32Y18,182@W32Y18,186@W32Y20,190@W32
3110 CA="<D2&D4>R8 Y34,28"+P+"Y18,194@W2@W2
3120 DA="G2&G2F+2&F+2
3130 EA="D2&D2D 2&D 2
3140 CB="<B-2&B-4>C4E2R8C<GE>
3150 DB="@0     B-2R8DFB-&B-2R8EG>C  < @6
3160 EB="@0 R16B-2R8DFB-&B-2R8EG>C16< @6
4000 ' SEQUENCE
4010 CD="@6V13L16O5B-4B-4 R2                        @6V13G4G4 R2
4020 DD="@6V11L16O5B-4B-4 @63V10   <EB->DEFEDF @6V11G4G4 @63V10   <G>CEFGFEG
4030 ED="@6V11L16O5F4 F 4 @63V08R16<EB->DEFED  @6V11E4E4 @63V08R16<G>CEFGFE
4040 CE="@6V13L16O5G4G4 R2                        @6V13A 4A 4 R2
4050 DE="@6V11L16O5G4G4 @63V10   <A>DGAG>D<AG @6V11A 4A 4 @63V10   DFA>DFD<AG
4060 EE="@6V11L16O5D4D4 @63V08R16<A>DGAG>D<A  @6V11G-4G-4 @63V08R16DFA>DFD<A
4070 CF="@6V13L16O5G4G4 R2                        @6V13G-4G-4 R2
4080 DF="@6V11L16O5G4G4 @63V10   <A>DGAG>D<AG @6V11G-4G-4 @63V10   DFA>DFD<AF
4090 EF="@6V11L16O5D4D4 @63V08R16<A>DGAG>D<A  @6V11D 4D 4 @63V08R16DFA>DFD<A
4100 CG="@6V13L16O5D2&D2 A2&A2
4110 DG="@6V11L16O5D2&D2 A2&A2
4120 EG="@6V11L16O4A2&A2>E2&E2<
5000 ' BASS
5010 F0="@63Q4V10L8O3
5020 F1="DDDDDDDD DDDDDDDD
5030 F2="<B-B-B-B-B-B-B-B-> CCCCCCCC
5040 F3="DDDDDDDD CCCCCCCC
5050 F4="<B-B-B-B-B-B-B-B-> C4R8C4R8C4
5060  P="Y37,20Y21,194@W16Y21,184@W16Y21,174@W16Y21,164@W16
5070 F5="DDDDDDDD DDDDD4"+P
5080 F6="DDDD<A>D16<AF+8.> DDD<A>DF+16DAF16
5090 F7="FFFFCF16C<A>F16 FFFF<A>F16<A>AF16
5100 F8="CCCC16CC<G16EG> CE4F4G4C
5110 F9="DDD16DDDD16>D16<D16D16D16 DDD16DF+AGF+A16
5120 FA="FFFFCF16CAF16 CE16CGE16CE16C>C<G16
5130 FB="DDD16DDDD16>D16<D16D16D16 DDD16DDDD>D16<A16F+16
5140 FC="<B-16F16>D<B-.B-.>F16D16D16B-. C16<G16E>C.C.D16CC.
5150 FD="D16<A16G>D.<A.>D16<A>GD16 D16<A16F+>D.<A.>D16<A16F+16>FD16
5160 FE="C16<G16E>C.C.D16CC. D16<A16G>D.<A.>D16<A>GD16
5170 FF="D16<A16F+>D.<A.>D16<A16F+16>FD16 D16<A16F+>D.<A.>D16<A16F+>F16D16
5180 FG="<B-16F16>D<B-.B-.F16>D<B-.> C16<G16>EC.C.D16C>C.<
5190 FH="<AAAAAAAAAAAAA>E16CA.
6000 ' DRUMS
6010 G0="V15@A15Y22,89Y23,172Y24,2Y39,4
6020 G1="BM4BM4BM4BM4BM4BM4BM4BM4
6030 G2="BM4BM4BM4BM4BM4R8BM4R8BM4
6040 G3="BM4BM4BM4BM4BM4BM4SM4R4
6050 G4="BM4SM8BM8BM4SM8BM8BM4SM8BM8BM4SM8BM8
6060 G5="BM4SM8BM8BM4SM8BM8SM16R8R16SM16R8R16SM8BM24BM24BM24SM16BM8R16
6070 G6="BM4SM8BM8BM4SM8BM8R8R16R8R16BM16BM16SM16BM24BM24BM24SBM16BM8R16
6080 G7="BM4SBM4BM8BM16BM16SM4BM4SBM4BM8BM16BM16SM4
6090 G8="BM4SM4BM4SM4SM8SM8SM8SM8SM8BM24BM24BM24SM16BM8R16
7000 ' HI HAT
7010 H0="S0M200L16O8
7020 H1="GGGGGGGGGGGGGGGG GGGGGGGGGGGGGGGG
7030 H2="GGGGGGGGGGGGGGGG
7040 H3="GGGGGGGGGGGGGGGG GGGGGGGG
8000 ' CYMBAL
8010 I0="L16O8
8020  C="V12GV11GV10GV9G
8030 I1="R2R2"+C+"R8"+C+"R8"+C
8040 I2=C+"V8GV7GV6GV5G
8050 I3="R2R2R2R4R16V12GV11GV10G
8060 I4=C+C+"R2"+C+C
9000 ' TOM
9010 J0="L64O3
9020  G="V14GV13FV12EV11D
9030  C="V14C<V13BV12AV11G>
9040 J1="R2R2 R16"+G+"R16"+C+"R16"+G+"R16"+C
9050 J2="R2R2"+G+G+G+C+C+C
10000 ' PLAY
10010 PLAY#2, T, T, T, T, T, T, T, T, T, T
10020 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0,J0
10030 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1,H1
10040 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G1,H1
10050 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,G1,H1
10060 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G2,H2,I1
10070 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F1,G1,H1,I2
10080 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E6,F5,G3,H3,I2
10090 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,F6,G4,H1,I2
10100 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,E8,F7,G4,H1
10110 PLAY#2,A9,B9,C9,D9,E9,F8,G4,H1
10120 PLAY#2,AA,BA,CA,DA,EA,F9,G5,H2,I3,J1
10130 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,F6,G4,H1,I2
10140 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,E8,F7,G4,H1
10150 PLAY#2,AB,BB,CB,DB,EB,FA,G4,H1
10160 PLAY#2,AA,BA,CA,DA,EA,FB,G6,H2,I3,J2
10170 PLAY#2,AC,BC,CD,DD,ED,FC,G7,H1,I4
10180 PLAY#2,AD,BD,CE,DE,EE,FD,G7,H1,I4
10190 PLAY#2,AE,BE,CD,DD,ED,FE,G7,H1,I4
10200 PLAY#2,AF,BF,CF,DF,EF,FF,G7,H1,I4
10210 PLAY#2,AG,BG,CD,DD,ED,FC,G7,H1,I4
10220 PLAY#2,AH,BH,CE,DE,EE,FD,G7,H1,I4
10230 PLAY#2,AI,BI,CD,DD,ED,FG,G7,H1,I4
10240 PLAY#2,AJ,BJ,CG,DG,EG,FH,G8,H2,I3
10250 GOTO 10090
20000 END
```

★グラディウスIIついに正式発表。ベーマガの８月号で発売をにおわせてからじつに６か月，その間に出たな!!ツインビーも発売され ますますコナミの技術のスゴさをみせつけられた。この調子でつぎつぎにでるといいね。(群馬県伊勢崎市・松森弘樹19才)……【編：うん♡。】



PC-8801mkⅡSR以降
(N88-BASICV2モード)用

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

ファイナルファンタジー
～町～

©スクウェア

ごんたくん

内 容

また『ファイナルファンタジー』の曲を作ってしまいました。そのまま移植しても芸がないので「オリジナル＋α」のメロディーを追加してみたんですが，いかがでしょうか？（センス良くないけど…）

使いかた

そのままプログラムを打ち込んだあと，RUNするだけです。

プログラム

SSG音源にソフトエンベロープを使ったので，少々プログラムが長くなってしまいました。

また，カナキーをロックしたままRUNするとほぼオリジナルと同様に演奏してくれるので，聴き比べてみるのもいいでしょう（610行～）。

それにしても手を抜くと，これだけで済むんですね（しみじみ…）。

改造について

音色が気にいらない人は，各自で変更してみてください。

最後に

全国の88ユーザーの皆さん，あまりソフトがでなくなったけどこれからもがんばりましょうね。

参考にしたもの

- ©スクウェア『ファイナルファンタジー』から録音したテープ
- YK-2さんのWAVEルーチン

GORRY先生より一言

メロディの前打音がちょっとうるさい感じがしますね。少し減らしたほうがスッキリ聴けるでしょう。

88ユーザーに朗報！　近日中に専用MMLを発表できることになりました。FM6CH＋PSG＋リズム＋ADPCMと，すべての音源をコントロールできるMMLです。こうご期待！

ファイナルファンタジー「町」のミュージック・プログラム・リスト

```
1 ' save "FF ﾏﾁ
10 '  ┌───────────────────────┐┌──────────────────────────┐
20 ' |     Final Fantasy (I)    ||  Programmed by K.Fukuzawa  |
30 ' |  [ ﾏﾁ ]   1987(C)SQUARE   ||   1991/11/13 & 1992/1/11  |
40 '  └───────────────────────┘└──────────────────────────┘
100 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:CMD STOPM
110  DIM A%(4,9):FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ A%(X,Y):NEXT Y,X
120 DATA 60,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
130 DATA 24, 1, 2, 0, 4,33, 3, 2, 7, 0
140 DATA 23, 7, 6, 6, 2, 0, 2, 4, 7, 0
150 DATA 23, 2, 3, 0, 4,43, 3,12, 3, 0
160 DATA 21, 8, 5, 6, 2, 0, 2, 4, 3, 0
170  DIM B%(4,9):FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ B%(X,Y):NEXT Y,X
180 DATA 60,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
190 DATA 25, 4, 2, 0, 4,32, 3, 2, 3, 0
200 DATA 23, 7, 6, 6, 3, 0, 2, 4, 3, 0
210 DATA 24, 3, 4, 0, 4,40, 3, 2, 7, 0
```


★影さんのお影でした。(兵庫県神戸市・船川真19才)……【影：今月もやってきました，BMスーパークイズのお時間です。今回は簡単だぞ。編君のあなだ名は何？①モモンガ②本田君③ポチ。正解者の中から抽選でデンパペタン提供の「ウォーシュレット」をプレゼント。】

```
220 DATA 21, 8, 5, 7, 3, 0, 2, 4, 7, 0
230 '-- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --
240 CMD VOICE A%,A%,B%:DEFSTR A-F:IF INP(8)=223 THEN 610
250 GOSUB *WAVE:A="t88y7,49":CMD PLAY A,A,A,A,A,A
260 '
270 A1="o5l8v13q8y38,207 e4g4d4e-64e16..fe-64e16..dc2."
280 B1="o4l8v12q8 g4.q5gq8g4.q5gq8c4.q5dq8e4a-64a16..g"
290 C1="o3l16v13q8 c4.cr<b4.bra4.arg4.gr":D1="r2r2r2r2"
300 E1="o5l8s0m2600 e>c<gedgbd caec<b>e>c<e"
310 F1="o5l32rrr v11ev8ev6ee>v11cv8cv6cc<v11gv8gv6gg v11ev8ev6ee v11dv8dv6dd v11
gv8gv6gg v11bv8bv6bb v11dv8dv6dd v11cv8cv6cc v11av8av6aa v11ev8ev6ee v11cv8cv6cc
<v11bv8bv6bb>v11ev8ev6ee>v11cv8cv6cc<v11e"
320 '
330 A2="a2g-64g16..defe-64e2&e4...."
340 B2="fed2efg-64g2&g8...l48v2ev3fv4f+v5gv6g+v7av8a+v9b>v10cv11c+v12dd+"
350 C2="f4.frf4.fr>c4.cr<e4.er"
360 D2="y6,5l32r2r2r2r8.v2cv3cv4cv5cv6cv7cv8cv9cv10cv11c"
370 E2="dafc<b>dgb e>c<gedegb"
380 F2="v8ev6ee v11dv8dv6dd v11av8av6aa v11fv8fv6ff v11cv8cv6cc<v11bv8bv6bb>v11d
v8dv6dd v11gv8gv6gg v11bv8bv6bb v11ev8ev6ee>v11cv8cv6cc<v11gv8gv6gg v11ev8ev6ee
v11dv8dv6dd v11ev8ev6ee v11gv8gv6gg v11b"
390 '
400 A3="v14>c2c4<b-64b16..ag-64g16..defe4v13c4"
410 B3="l8v13e2f4d4<b2b64>c16..<q5bq8aq5g"
420 C3="@v121a&a>era&aerd4g-4<g&g>drg&gdrc4<c4"
430 D3="v15cv14cv13cv12cv11cv10cv9cv8cv7cv6cv5cv4cv3cv2cv1c"
440 E3=">c<e>c<e>c<f>c<f bebe>c<e>c<e"
450 F3="v8bv6bb>v11cv8cv6cc<v11ev8ev6ee>v11cv8cv6cc<v11ev8ev6ee>v11cv8cv6cc<v11f
v8fv6ff>v11cv8cv6cc<v11fv8fv6ff v11bv8bv6bb v11ev8ev6ee v11bv8bv6bb v11ev8ev6ee>
v11cv8cv6cc<v11ev8ev6ee>v11cv8cv6cc<v11e"
460 '
470 A4="d2&d<b->cy38,205d<b64>c4&c16..<y38,200q7b16a16 y38,195q8b4.>c16d16"
480 B4="v12f2&f2g4.q7g16f16q8g2"
490 C4="v13<b-&b->frb-&b->crd2<<g&g>drg&garb&barg4"
500 E4="b-fb-fb-fb-f >rcdc<m10000b2"
510  F="v11b-v8b-v6b-b- v11fv8fv6ff"
520 F4="v8ev6ee"+F+F+F+F+">r8v11cv8cv6cc v11dv8dv6dd v11cv8cv6cc<v11bv8bv7bv6b v
7bv6bv7bv6b v7bv6bv7bv6b v7b"
530 '-- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --
540 CMD PLAY A1,B1,C1,D1,E1,F1:CMD PLAY A2,B2,C2,D2,E2,F2
550 CMD PLAY A3,B3,C3,D3,E3,F3:CMD PLAY A4,B4,C4,D1,E4,F4:GOTO 540
560 '-- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --
570 *WAVE:RESTORE 590:FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
580 READ WP$:POKE I,VAL("&h"+WP$):NEXT:RETURN
590 DATA 6a,8f,b6,df,0b,39,6a,9e,d5,10,4e,8f
600 '------------------------------------------------------------
610 CMD STOPM:CMD PLAY "t88y38,208l8v13o5","t88l8v12o4","t88l2v13o3"
620 A="e4g4d4efedc2.a2gdefe2&e2 >c2c4<bagdefe4c4d2&d<b->cdc2<b4>cd"
630 B="q1e>c<gedgbd caec<b>e>c<e dafc<b>dgb e>c<gedegb"
640 B=B+"q8>e2f4d4<b2>c<bagf2&f2g2g4f4"
650 C="c<bagf&f>c<e l8a>eaed4g-4<g>dgdc4<c4<b->fb->cd2<<g>dgabag4>l2"
660 CMD PLAY A,B,C:GOTO 660
```


★ここを読んでいる人が「浪人」にならないよう編集部の皆さん祈ってください(悲痛の叫び)(愛知県名古屋市・南潤一郎18才)……【つぐ美：もし彼が受かったら？影：我々の祈りが通じたんだ。感謝しろよ。つぐ美：もし彼が落ちたら？影：努力がたりなかったね。】。

PC-9801/286シリーズ
(N88-日本語BASIC(86))用

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

スーパーリアル麻雀PartIII
〜ミキとカスミの「…!?」〜

©セタ

LEADER

内容はないよ〜ん，じゃなくて

LEADERでございます。今回の曲は，『ぎょええーっ，でたー，知る人ぞ知る究極の名曲，スーパーリアル麻雀PartIIIより，ミキとカスミの「……!?」だあぁーっ』を，お送りいたします。

内容Part II

ビデオゲーム版ではありません。これだとPSGなので，「うおーっものたりねぇっ！」と思い，ツインイーグルのCDに入っているPIIIのアレンジバージョンを作ってみることにしました。

使用方法

BASICを立ち上げてこのまま入力してSAVEをしてからRUNしましょう。

すると，スピーカーから名曲が……。

苦労，苦労

いやー。音とりには苦労しました。なにせ，CDには声が入っているし，リズムが複雑だし，曲の音量は小さいしで，とても大変でした。

最後に言いたい

11月号にターボアウトランが載っている。じつは，僕もこの曲を作って送ったのだが，ボツってしまったみたい。11月号の曲を入力して聞いてみたが，僕の作った曲のほうがよくできていると思うんですけど，GORRY先生，どうでしょうか。コメントを。

参考物

●ツインイーグルのCD

言い忘れた

この曲は，ステレオやラジカセにつないで聞きましょう。

GORRY先生より一言

P4がでないままのP3です。楽しみにしてるんですけどね…。

編集部の機材だとかなり音割れしてるのですが，他のボードではどうなのでしょうか？

メロディなどで，意味なく“F+”と“G−”，“G+”と“A−”を使っていますが，音楽的に考えればそれぞれ“F+”，“G+”に統一したほうがいいですね。

スーパーリアル麻雀PartIII〜ミキとカスミの「…!?」〜のミュージック・プログラム・リスト

```
10     '                                                    save "マージャン.P3
1000   '----------------------------------------------------------------------
1010   '
1020   '                    スーパーリアル麻雀PartIII
1030   '                             より
1040   '                     ミキとカスミの「……!?」
1050   '
1060   '                          (C)SETA
1070   '
1080   '                  Programed by LEADER
1090   '
1100   '----------------------------------------------------------------------
1110 CLEAR ,&H5E00:PLAY ALLOC 10000,10000,10000,10000,10000,10000'要384Kバイト
1120 '------------------------------------------------------------------------
1130 DIM A%(4,9):FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ A%(X,Y):NEXT Y,X:VOICE  1,A%
1140 '     AF  OM  WF  SY    SPEED PMD AMD PMS ——
1150 DATA  59, 15,  0,  0,      0,  0,  0,  0,0,0
1160 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS        Main
1170 DATA   0, 31, 31, 15, 15, 85,  0,  2,  0,  0
1180 DATA   0, 31, 31, 15, 15, 90,  0,  2,  0,  0
1190 DATA  20, 31, 31, 15, 15, 70,  0, 14,  0,  0
1200 DATA  12, 31, 26,  6, 15,127,  0,  2,  0,  0
1210 '------------------------------------------------------------------------
1220 DIM B%(4,9):FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ B%(X,Y):NEXT Y,X:VOICE  2,B%
1230 '     AF  OM  WF  SY    SPEED PMD AMD PMS ——
1240 DATA  44, 15,  0,  0,      0,  0,  0,  0,0,0
1250 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS        Strings
1260 DATA   7, 29, 31, 14, 12,106,  2,  8,  0,  0
1270 DATA  13, 24, 31,  9, 13,122,  2,  8,  0,  0
1280 DATA   7, 28, 30, 14, 12,106,  2,  8,  0,  0
1290 DATA  13, 24, 31,  9, 13,122,  2,  8,  0,  0
1300 '------------------------------------------------------------------------
1310 DIM C%(4,9):FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ C%(X,Y):NEXT Y,X:VOICE  3,C%
1320 '     AF  OM  WF  SY    SPEED PMD AMD PMS ——
1330 DATA  59, 15,  0,  0,      0,  0,  0,  0,0,0
1340 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS        E.Bass
1350 DATA   4, 25, 31,  0,  2, 75,  3, 12,  0,  0
1360 DATA   0, 23, 31,  0,  2,104,  0,  1,  0,  0
1370 DATA   0, 21, 31,  8,  2,102,  0,  0,  0,  0
1380 DATA   0, 15, 25,  6, 13,127,  1,  1,  0,  0
```


★じつは前のハガキ，切手をはり忘れてうちに帰ってきたのです。「タダイマ」って…。なさけなかった。(三重県亀山市・**ねこのみみ15才**♀)……【**影**：クイズターイムオーバーフロー。タカタン。まちがえるたびに秘密のベールが1枚1枚……。**編**：また悪い番組を…。】

```
1390 '------------------------------------------------------------
1400 DIM D%(4,9):FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ D%(X,Y):NEXT Y,X:VOICE  4,D%
1410 '     AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS ---
1420 DATA  59, 15,  0,  1,  1000,-127,  0, 15,0,0
1430 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS      S.Drum
1440 DATA   0,  0, 31, 12, 15,127,  0,  5,  0,  0
1450 DATA   0, 15, 31, 10,  5,108,  0,  0,  0,  0
1460 DATA   0,  9, 19,  7,  0,127,  0,  2,  0,  0
1470 DATA   0, 31, 19,  8, 15,127,  2,  2,  0,  0
1480 '------------------------------------------------------------
1490 DIM E%(4,9):FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ E%(X,Y):NEXT Y,X:VOICE  5,E%
1500 '     AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS ---
1510 DATA  59, 15,  0,  1,  1000,-127,  0, 15,0,0
1520 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS      Tom Tom
1530 DATA   0,  0, 31, 12, 15,127,  0,  5,  0,  0
1540 DATA   0, 10, 31, 10,  5,107,  0,  0,  0,  0
1550 DATA   0,  9, 19,  7,  0,107,  0,  2,  0,  0
1560 DATA   0, 31, 19,  8, 15,127,  2,  2,  0,  0
1570 '------------------------------------------------------------
1580 DIM F%(4,9):FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ F%(X,Y):NEXT Y,X:VOICE  6,F%
1590 '     AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS ---
1600 DATA  56, 15,  0,  0,     0,   0,  0,  0,0,0
1610 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS      Hi-Hat(C)
1620 DATA   0, 31, 31, 13, 15,127,  0, 15,  0,  0
1630 DATA   0, 31, 31, 13, 15,127,  0, 15,  0,  0
1640 DATA   0, 31, 31, 13, 15,127,  0, 15,  0,  0
1650 DATA   0, 13, 18,  6,  8,122,  0, 15,  0,  0
1660 '------------------------------------------------------------
1670 DIM G%(4,9):FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ G%(X,Y):NEXT Y,X:VOICE  7,G%
1680 '     AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS ---
1690 DATA  60, 15,  0,  1,  1000,-127,  0, 15,0,0
1700 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS      B.Drum
1710 DATA   0, 31, 31,  7, 15,127,  0, 15,  0,  0'        +
1720 DATA   0, 12, 20,  7,  5,124,  0, 15,  0,  0'     Hi-Hat(C)
1730 DATA   0, 16, 31,  7,  0,114,  0,  0,  0,  0
1740 DATA   0, 21, 31,  7,  0,119,  0,  0,  0,  0
1750 '------------------------------------------------------------
1760 DIM H%(4,9):FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ H%(X,Y):NEXT Y,X:VOICE  8,H%
1770 '     AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS ---
1780 DATA  60, 15,  0,  1,  1000,-127,  0, 15,0,0
1790 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS      B.Drum
1800 DATA   0, 31, 31,  7, 15,127,  0, 15,  0,  0
1810 DATA   0,  0,  0,  7,  5,124,  0, 15,  0,  0
1820 DATA   0, 16, 31,  7,  0,114,  0,  0,  0,  0
1830 DATA   0, 21, 31,  7,  0,119,  0,  0,  0,  0
2000 '------------------------------------------------------------
2010 ' Drums
2020 '------------------------------------------------------------
2030 A0$="MBT165Q8O3L8
2040 A1$="@7D@6CCC@4E@6CC@7DD@6CCC16@4ER16@7D@4E@6C
2050 A2$="@7D@6CCC@4E@6CC@7DD@4E@6CC@4E@6C@4E@6C
2060 A3$="@7D@6C@4E@6CCCC@4E@6C@7DD@6C@4E@6CCC
2065 AA$="@V127A-@V125A-@V123A-@V121A-":AB$="@V127A@V125A@V123A@V121A
2070 A4$="@7DR@6CR@4ER@6C@8DL16@5"+AA$+AA$+AB$+AB$+"L8
2080 A5$="@7D@6C@4E@6C@7D@6C@4E@6CC@7D@4E@6C@7DD@4E@6C
2090 A6$="@7DR@4E@6C@7DD@4E@6CC@7D@4E@6C@7D@6C@4E@6C
2100 A7$="@7DR@4E@7D@6C@7D@4E@6C@4E@8D@4ERRRRR
2110 A8$="@8DRRDDR@4ER@8DRRDDR@4ER@8DRRDDR@4EE@8DRRDD@4EEE
2120 A9$="@7D@6C@4E@6C@7D@6C@4E@6C@7D@6C@4E@6C@7DD@4E@6C
2130 A10$="@7D@6C@4E@6C@7D@6C16@8D16@4E@7D@4EEEEERRR
3000 '------------------------------------------------------------
3010 ' Cymbal
3020 '------------------------------------------------------------
3030 D0$="MBQ8O3L8Y7,49Y6,8
3040 DA$="V15@WV13@WV11@WV9@WV7@WV5@WV3@WV1@W
3050 D1$=DA$+"R1R1R2R4"+DA$+"R4R2"+DA$+"R2"+DA$
3060 D2$=DA$+"R1R1R1R1R1
3070 D3$=DA$+"R1R1R1
4000 '------------------------------------------------------------
4010 ' Bass
4020 '------------------------------------------------------------
4030 B0$="MBO3L4@3@V122Q8
4040 B1$="A^8>E^8A<A^8>E^8A<G^8>D^8G<G^8>DQ2GQ8G8<
4050 B2$="A^8>E^8A<A^8>E^8A<G^8>D^8G<L8EF+G+AB>C+D+<EL4
4060 B3$="A^8>E^8Q4A8A8Q8<R8A>E8Q3AAQ8<G^8>D^8Q4G8G8Q8<R8G>D8Q3GGQ8<
4070 B4$="BR8BB8>C+8D+8Q3EERRQ8<
4080 B5$="O3G^8>D^8GR8Q3G-8G8G-8Q8ED<A^8>E^8AR8Q3A-8A8A-8Q8AB<
4090 B6$="Q5GGB>C+D<BGB>EDC+<BL8AAAAARRRL4Q8
5000 '------------------------------------------------------------
5010 ' Main
5020 '------------------------------------------------------------
5030 C0$="MBO4L8Q8@2@V105
5040 C1$="D-R<BR>ERDRD-R<BRARBRBRAR>DRCR<BRARGRAR>
5050 C2$="D-R<BR>ERDRD-R<BRARBRBRAR>DRCR<Q3EF+G+AB>C+D+EQ4>@1@V120
5060 CA$="D-<BAEREAB>D-<BAEREABBAGDRDGABAGDRDEDG-G-G-G-RG-EG-A-RA-R
5070 C3$=CA$+"Q8A-Q4AQ8A-Q4A>
5080 C4$=CA$+"Q8A-AB>C+
5090 C5$="Q4GGGQ6G4Q4GF+EQ6F+4Q4D<Q6A2Q4R>AAAQ6A4Q4AA-F+Q6A-4Q4F+Q6E2Q4R
5100 C6$="GGGGGGF+EQ6F+4Q4D<Q6A4Q4ABAQ6G+4B4>D4F+4Q4EEEEERRR
6000 '------------------------------------------------------------
6010 ' Back I
6020 '------------------------------------------------------------
6030 E0$="MBO5L8Q8V13
6040 E1$="E1E2E4R4D1D2D4R4E1E2E4R4D1>Q3EF+G+AB>C+D+E
6050 E2$="O5R1R1R1R1R1R2Q8E-Q4EQ8E-Q4ER1R1R1R1R1R2Q8<EF+GAO6
7000 '------------------------------------------------------------
7010 ' Back II
7020 '------------------------------------------------------------
7030 F0$="MBO5L8Q8V13
7040 F1$="C+1C+2C+4R4<B1B2B4R4>C+1C+2C+4R4<B1Q3EF+G+AB>C+D+E
7050 F2$="R1R1R1R1R1R1R1R1R1R1R1
7060 F3$="O4Q4BBBQ6B4Q4BAGQ6A4Q4F+Q6D2Q4R>DDDQ6D4Q4DC+<B>Q6C+4Q4<BQ6A2Q4R
7070 F4$="O4Q4BBBBBBAGQ6A4Q4F+Q6D4Q4DEDQ6C+4E4A4>D4Q4C+C+C+C+C+RRR
10000 '-----------------------------------------------------------
10010 ' Plays
10020 '-----------------------------------------------------------
10030 PLAY   A0$,   B0$,   C0$,   D0$,   E0$,   F0$
10040 PLAY   A1$,   B1$,   C1$,   D1$,   E1$,   F1$
10050 PLAY   A2$,   B2$,   C2$
10060 PLAY   A3$
10070 PLAY   A4$
10080 PLAY   A5$,   B3$,   C3$,   D2$,   E2$,   F2$
10090 PLAY   A6$,   B4$,   C4$,   D2$,   C5$,   F3$
10100 PLAY   A7$,   B3$,   C5$,   D3$,   C6$,   F4$
10110 PLAY   A5$,   B4$,   C6$,   D3$
10120 PLAY   A6$,   B5$
10130 PLAY   A7$,   B6$
10140 PLAY   A8$
10150 PLAY   A9$
10160 PLAY  A10$
10170 IF STATUS PLAY(-4)<12 THEN 10080 ELSE 10170
10180 '-----------------------------------------------------------
```

★声の波形を研究してPC98のFM音源ボードで人の声のようなものをBASICで作ることは可能でしょうか？例えばPC60シリーズにしゃべるのがありましたが。(京都市・園田けんいち16才)……【影：可能です。98なんかよく夢枕に立って私に話かけてきます。】



X1シリーズ＋FM音源ボード
（要NEW FM音源ドライバー）用

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

ナイトアームズ2面

RUFINA♡

内　容

パソコン版X68000シリーズ。ナイトアームズ2面の音楽，ゲーム中一番好きな音楽です。

使いかた

RUNする，走らせる，聞くなどなど。

操作方法

BASICを起動し，NEW FM-DRIVERをインストゥールしてから，プログラムを入力し，RUNする。

改造のアドバイス，作ったときの苦労点

まず，苦労点から箇条書きにします。

①ベースの音取りが辛かった。
②メロディーラインの動きが激しくて，音取りがきつかった。
③音色が意外に多くて，作っているときパニックに陥いった。
④ボリュームのバランスが，とりづらかった。
⑤ステレオの振りかたが，今イチわからなかった。
⑥ソフトLFOを普段使用していなかったので，結局わからずじまいだった。
⑦プチノイズが最後まで消えなかった。
⑧テンポずれに悩まされた。じつは不完全のままだったりする。
⑨原曲は上品だったが，派手になってしまった。
⑩音が割れて割れてどーしょーもなひ，などです。

改造のアドバイスとしては，メロディーラインの音色が割れている（全体的にですけど）ので，上品になるよう変えてみる。

音取りが，多分，どこかまちがっているので（とくにベース，取ってた本人がわけわからん）聞いてておかしいところを直す（無責任な奴だなー）など，いろいろやってみてください。

参考にしたもの

㈱ポリスターのアルシスベストセレクションのCD，友人に借りたテープ

最後に

結構，長いプログラムになってしまいましたが，打ちこんでくださいねっ。91年10月号の伊藤圭一氏が「やるじゃん」という作品が欲しいと書いていましたが，こんなもんでもよろしいでしょうかっっ。ご協力ありがとうございました。

金ケ江様　下島様　三苦様　田中様

そして，夜遅くまで大音量の音ですいませんでした。11号室の松永様（苦笑）。

伊藤先生からひとこと

何しろ私はX1ユーザーですから，元がどうであったかは知りませんが…。

この曲は，バッキングの細かい動きが気持ちよいですね。メロディもそのバックに負けずに，ちゃんと聞こえてきます。

ただ，まん中からでる音をもう少しふやしたほうがいいかもしれません。あまり左右によせると，音が散らばった感じになってしまいますから。



評…せこい！（編）

by 埼玉県浜松市・山村　真



評…今度はふとんもってこよう（影）

by 神奈川県横須賀市・凍ランプ
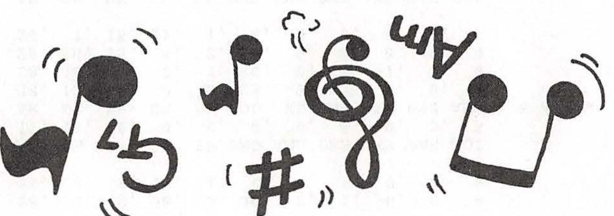
★ナイトストライカーをプレイしたいよー。どこにあるのか教えてちょうだい。（福岡県北九州市・K.I.Schwarzschil 18才）……【編：というわけで，OF版VGG（ビデオゲーム・グラフィティ）。知っている人はOFまで，レポートよろしく。】

ナイトアームズ　2面のミュージック・プログラム・リスト

```
100 '      K N I H G T  A R M S          b y  A R S Y S
105 '
110 '        M u s i c  o f  S L A P P I N G  B A L L
115 '
120 '  for X1/C/Ck/Cs/D/F/G/twin/turbo/II/III/Z/ZII/ZIII with NEW FM-DRIVER
125 '
130 '        P R O G R A M M E D  B Y  R U F I N A♥
135 '
140 '             i n  A U G . / 2 2 / 1 9 9 1
499 '-----------NEW FM-DRIVER INIT----------
500 DEFINT A-Z:INIT:CLS0:SCREEN:OPTIONSCREEN2
510 DEFUSR1=&HF200
520 DEFUSR2=&HF203
530 DEFUSR3=&HF206
540 DEFUSR4=&HF209
550 DEFUSR5=&HF20B
560 B$=USR2("0")
570 FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X6q8o4l4p3^20v10S0,0,0,0"):NEXT
580 A=USR3(120):A$=USR4("P"):A$=USR2("0")
590 '--------------------------------------
600 DEFSTR P:DIM A(4,10):DIM PD(10),R(20)
610 A$=USR2("0"):GOTO 2000
990 '-----------SET MML---------------------
1000 FOR J=0 TO I-1
1010 A$=USR2(HEX$(TRK)+PD(R(J)))
1020 NEXT:RETURN
1999 '----------SET VOICE DATA--------------
2000 FOR I=0 TO 12
2010   FOR J=0 TO 4
2020     FOR K=0 TO 10
2030       READ A(J,K)
2040     NEXT
2050   A$=USR1(CHR$(I)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
2060   NEXT
2070 NEXT
4990 '
5000 '----------VOICE DATA------------------
5010 '
5090 '
5100 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
5110 DATA 56, 15,  2,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
5120 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS     m a i n  1
5130 DATA 26,  0,  0,  0,  0, 28,  2, 10, -3,  0,  0
5140 DATA 26,  5,  0,  0, 11, 28,  1,  6, -2,  0,  0
5150 DATA 26,  0,  0,  0,  0, 28,  1,  2,  1,  0,  0
5160 DATA 24,  3,  5,  5,  8,  0,  0,  2,  1,  0,  0
5190 '
5200 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
5210 DATA 24, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
5220 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS     m a i n  2
5230 DATA 26, 12,  0,  5,  5, 31,  1, 14,  0,  0,  0
5240 DATA 26, 15, 15,  5,  5, 31,  2,  9,  0,  0,  0
5250 DATA 26, 10, 15,  5,  5, 28,  2,  0,  0,  0,  0
5260 DATA 26,  6,  6,  7,  1,  1,  2,  1,  0,  0,  0
5290 '
5300 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
5310 DATA 19, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
5320 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS     s u b  1
5330 DATA 26,  8, 15,  0,  2, 28,  3, 14, -3,  0,  0
5340 DATA 26,  8, 10,  6,  2, 33,  3,  8,  0,  0,  0
5350 DATA 26,  6,  6,  6,  2, 33,  2,  2,  0,  0,  0
5360 DATA 26,  4,  5,  8, 10,  1,  2,  1,  0,  0,  0
5390 '
5400 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
5410 DATA 19, 15,  2,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
5420 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS     s u b  2
5430 DATA 28, 12,  0,  0,  5, 29,  0, 11,  0,  0,  0
5440 DATA 28,  9,  8,  0,  5, 30,  2, 10,  0,  0,  0
5450 DATA 28,  9,  8,  0,  5, 30,  2,  1,  0,  0,  0
5460 DATA 26,  5,  6, 11,  1,  0,  2,  5,  0,  0,  0
5490 '
5500 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
5510 DATA 17, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
5520 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS     b a s s  1
5530 DATA 28, 12,  0,  0,  5, 29,  0,  3,  0,  0,  0
5540 DATA 28, 16, 18,  0,  5, 26,  0,  8, -1,  0,  0
5550 DATA 28, 16, 15,  5,  2, 23,  0,  0,  0,  0,  0
5560 DATA 26,  7, 15, 11,  1,  0,  2,  0,  0,  0,  0
5590 '
5600 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
5610 DATA 19, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
5620 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS     b a s s  2
5630 DATA 28, 12,  0,  0,  5, 30,  0, 14,  1,  0,  0
5640 DATA 28, 15, 15,  5,  5, 29,  2, 10,  0,  0,  0
5650 DATA 28, 12, 15,  0,  5, 24,  2,  0,  2,  0,  0
5660 DATA 30,  5,  6, 11,  1,  0,  2,  1,  0,  0,  0
5690 '
5700 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
5710 DATA 57, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
5720 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS     h - h a t  1
5730 DATA 26,  0,  0,  0,  0, 20,  3, 14,  0,  2,  0
5740 DATA 26, 15,  0, 12,  4, 18,  3,  4,  0,  2,  0
5750 DATA 26, 12,  0,  0,  4, 18,  3, 12,  0,  1,  0
5760 DATA 30, 12, 12, 12,  4,  1,  3,  4,  0,  0,  0
5790 '
5800 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
5810 DATA 57, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
5820 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS     h - h a t  2
5830 DATA 28, 16, 15,  0,  2, 12,  1, 14,  0,  2,  0
5840 DATA 28, 14, 15, 12,  2, 24,  1,  4,  0,  2,  0
5850 DATA 28, 21, 12,  0,  2, 18,  2, 12,  0,  1,  0
5860 DATA 30, 14, 21, 12,  2,  1,  1,  4,  0,  0,  0
5890 '
5900 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
5910 DATA 59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
5920 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS     r - c y m b a l
5930 DATA 31,  2,  0,  0, 13, 20,  0, 14, -3,  1,  0
5940 DATA 30,  2,  0,  0, 13, 24,  0, 14,  0,  3,  0
5950 DATA 30,  8,  0,  0, 13, 25,  0,  4,  0,  3,  0
5960 DATA 30, 12,  0,  5, 13,  0,  0,  8,  3,  0,  0
5990 '
6000 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
6010 DATA  5, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
6020 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS     b - d r u m
6030 DATA 30, 12, 15, 15,  2, 12,  3,  0,  0,  3,  0
6040 DATA 30, 12, 15, 15,  2,  4,  0,  0,  0,  0,  0
6050 DATA 30, 12, 15, 15,  2,  4,  0,  0,  0,  0,  0
6060 DATA 30, 12, 15, 15,  2,  4,  0,  0,  0,  0,  0
6090 '
6100 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
6110 DATA 61, 15,  2,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
6120 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS     s - d r u m
6130 DATA 28, 15,  0, 15, 12, 11,  3,  2,  3,  3,  0
6140 DATA 28, 17, 20, 15, 12,  3,  1,  2,  0,  0,  0
6150 DATA 28, 10, 18, 15, 12,  4,  2,  2,  0,  0,  0
6160 DATA 28, 16, 16, 15,  5,  5,  1,  2,  0,  0,  0
6190 '
6200 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
6210 DATA 61, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
6220 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS     s - b r u s h
6230 DATA 20,  0, 12, 15,  0,  3,  0, 15,  0,  1,  0
6240 DATA 20, 17, 23, 15,  2,  3,  2, 12,  0,  0,  0
6250 DATA 20, 15, 21, 15,  2,  3,  1,  2,  0,  0,  0
6260 DATA 20, 15, 21, 15,  2,  3,  1,  2,  0,  0,  0
6290 '
6300 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
6310 DATA 61, 15,  2,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
6320 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS     t o m
6330 DATA 23, 10, 12, 15,  6, 20,  3,  8, -3,  0,  0
```


★はじめまして。3か月前にパソコンを買いました。しかし，ベーマガは2年前から買い続けています。誰かほめてくれー。(東京都三鷹市・哲人28号MKII 14才)……【Dr.D：で，買ったパソコンは，PC-9801DX2とな。これはこれは。プログラムも投稿たのむ。】

```
6340 DATA  26, 16, 12, 15,  6,  6,  1,  4,  0,  0,  0
6350 DATA  26, 16, 12, 15,  5,  5,  1,  4,  0,  0,  0
6360 DATA  26, 14, 12, 15,  5,  5,  2,  4,  0,  0,  0
6390 '
9990 '
10000 '---------PLAY DATA------------------
10960 '
10970 '
10980 A=USR3(152)
10990 '
11000 trk=1
11100 pd(0)="v11o4q8   l16s255,-10,20,60 |:0t153@2   ^28@v-6
11110 pd(1)="[4rf8.e8.f8.g8e.re&e48r96]
11120 pd(2)="t152^20@v+9@0(C,D)8&d2.c>ab48<c2&c32&c96>b-&agadfga1d2<d&c>fb-&afgf
11130 pd(3)="eedefdfg8a8<c8>b-a8.<d2.&dc&d>g2..f&gd1
11140 pd(4)="d8.efgecd8<d>a<e8c>addy$F8,$8Aerfrgrar@0g8a8<c8(C,D)4&d2.f2.&fgec
11150 pd(5)="l32g&d&c&>e&<g&c&>a&e&<d&>a&g&aa&e&d&>g&d2l16a8ga2&a<c4d8cd2.&df1&
11160 pd(6)="t157y$F8,$86[8fr@v-3]@v+21t158y$F8,$8F@1p1<<crc>brbgr<crc>grrgr
11170 pd(7)="r1<crcrdrrcr2
11180 pd(8)="r1crc>brbgr<crc>grrgr
11190 pd(9)="<[crrcrrcr]>[brr]brar4..:|
11500 I=0
11510 READ R(I):IF R(I)<>255 THEN I=I+1:GOTO 11510
11520 DATA 0, 1, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,255
11600 GOSUB 1000
11990 '
12000 trk=2
12100 pd(0)="v11o2q8^40l16s255,-10,20,60r|:0              @v-6
12110 pd(1)="[@4d32d32d<@5d@4>d@5d@4d@5b-@4d<c>d<@5d@4>dag32@5g32<c>a][@4g32g32g
<@5g@4>g@5g@4g<e>g<@5f@4>g32g32<g>g<e>@5g<d>e]
12120 pd(2)="@v-6<<r"+pd(2)
12140 pd(4)="d8.efgecd8<d>a<e8c>adderfrgrarg8a8<c8(C,D)4&d2.f2.&fgec
12160 pd(6)="y$F9,$86[3f8r8@v-7]f8&f96@v+24y$F9,$8F@1p2^40<<crc>brbgr<crc>grrgr
12190 pd(9)="<[crrcrrcr]>[brr]brar4...r48>>:|
12600 GOSUB 1000
12990 '
13000 trk=3
13100 pd(0)="v11o4q8^20l16                    |:0     @2
13110 pd(1)="[4f8.e8.f8.g8.erer]
13120 pd(2)=pd(1)
13130 pd(3)=pd(1)
13140 pd(4)=pd(1)
13150 pd(5)=pd(1)+"@1
13160 pd(6)=">aar<credraargrefa32<c32arrgrrerfrrcrr>br
13170 pd(7)=">aar<credraargrefa32<c32>frfrgrra<dec>r[b32]<cdr>
13180 pd(8)=pd(6)
13190 pd(9)="[frrfrrfr][grr]grfr4..:|
13600 GOSUB 1000
13990 '
14000 trk=4
14010 s1$="dd<@5p1d>@4p1d<@5p1c>@4p1c@5p1c<cd>@4p1d@5p1d@4p1d<@5p1c>@4p1c@5p1
14100 pd(0)="v12o4q8^20l16s255,-6,15,14  |:0      @2p1       w48
14110 pd(1)="[4r48d8&d24c8.r48d8&d24e8.crcr]
14120 pd(2)=pd(1)
14130 pd(3)=pd(1)
14140 pd(4)=pd(1)
14150 pd(5)=pd(1)+"@4p1>>@v-2
14160 pd(6)=s1$+"c<cf>@4p1dd<@5p1e>d@4p1d<@5p1c>@4p1d<@5p1d>@4p1d@5p1da@4p1a[a32
]@5p1g>@4p1d<
14170 pd(7)=s1$+"c<c>@4p1d@5p1d<d>d@4p1ad@5p1dg@4p1fgecdefg
14180 pd(8)=pd(6)
14190 pd(9)=s1$+"<c<cd>d@4p1d<e>d@5p1df&g[a32]r@4p1cr@3p1@v+2w14>d4<<:|
14600 GOSUB 1000
14990 '
15000 trk=5
15010 s2$="dd<@5p2d>@4p2d<@5p2c>@4p2c@5p2c<cd>@4p2d@5p2d@4p2d<@5p2c>@4p2c@5p2
15100 pd(0)="v12o3q8   l16s255,-6,15,14  |:0      @2p2^20    w48
15110 pd(1)="[r48.a8&a48.g8.r48.a8&a48.a8.grgr]r48.b-8&b-48.a8.r48.b-8&b-48.<c8.
>ararb-8.a8.b-8.<c8.>grgr
15120 pd(2)=pd(1)
15130 pd(3)=pd(1)
15140 pd(4)=pd(1)
15150 pd(5)=pd(1)+"@4p2^60r96>@v-2
15160 pd(6)=s2$+"c<cf>@4p2dd<@5p2e>d@4p2d<@5p2c>@4p2d<@5p2d>@4p2d@5p2da@4p2a[a32
]@5p2g>@4p2d<
15170 pd(7)=s2$+"c<c>@4p2d@5p2d<d>d@4p2ad@5p2dg@4p2fgecdefg
15180 pd(8)=pd(6)
15190 pd(9)=s2$+"<c<cd>d@4p2d<e>d@5p2df&g[a32]r@4p2cr@3p2@v+2w14>d8..&d48<:|
15600 GOSUB 1000
15990 '
16000 trk=6
16060 pd(6)="[@4d32d32d<@5d@4>d@5d@4d@5b-@4d<c>d<@5d@4>dag32@5g32<c>a]
16070 pd(7)="[@4g32g32g<@5g@4>g@5g@4g<e>g<@5f@4>g32g32<g>g<e>@5g<d>e]
16100 pd(0)="v12o2q8^20l16               |:0
16110 pd(1)=pd(6)+pd(7)
16120 pd(2)="@v+1"+pd(1)
16130 pd(3)=pd(1)
16140 pd(4)=pd(1)
16150 pd(5)=pd(1)
16160 'pd(6)
16170 'pd(7)
16180 pd(8)=pd(6)
16190 pd(9)=pd(7)+"@v-1:|
16600 GOSUB 1000
16990 '
17000 trk=7
17010 h$="@6gg@7g@6ggg@7g@6gg32g32g@7g@6ggg@7g@6g]
17020 bh1$="@9p1>c<@6p1g@v-9g@v+9g]
17100 pd(0)="v12o3q8^20l16s255,-15,40,0  |:0                    w48
17110 pd(1)="[3"+h$+"@8c4[@6g32g32g@7g@6g]gg@7g@6g
17120 pd(2)="[4"+h$
17130 pd(3)=pd(1)
17140 pd(4)=pd(2)
17150 pd(5)=pd(1)+"@v+2
17160 pd(6)="[8"+bh1$
17170 pd(7)=pd(6)
17180 pd(8)=pd(6)
17190 pd(9)="[6"+bh1$+"@9p1>c<@6p1gg@12p1w0@v-1>>[g32]p3@v-3ffcc@v+2<<:|
17600 GOSUB 1000
17990 '
18000 trk=8
18010 bh2$="@9p2r48c32&c96<@6p2@v-9g16@v+12g16@v-12g16@v+9>]
18100 pd(0)="v12o1q8    l8 s255,-15,40,0  |:0          ^20     w48
18110 pd(1)="[3@9cw0@10cw48@9cw0@10c16c16w48@9cw0@10cw48@9c@11c32r32c32r32]@9cw0
@10cw48@9cw0@10c16c16@12[3b24]f16c16w48@9[c16]@11c24r16r48
18120 pd(2)=pd(1)
18130 pd(3)=pd(1)
18140 pd(4)=pd(1)
18150 pd(5)=pd(1)+"^80@v+3w48<
18160 pd(6)="[8"+bh2$
18170 pd(7)=pd(6)
18180 pd(8)=pd(6)
18190 pd(9)="[6"+bh2$+"@9p2r48c32&c96<@6p2[g16]@12w0@v-4>>[g32][f16]@v+3p2[c16]@
v-2:|
18600 GOSUB 1000
18990 '
60000 '---------PLAY TRACK------------------
60010 '
60020 A$=USR4("P")
```



★私は最近，筋肉少女隊の「ボヨヨンロック」に凝っています。いやー，筋少はいいねえ。(兵庫県尼崎市・敵はサルもの13才)……【編集長：最近のアイドルはよくわかんないんだよねー。Dr.D：えっ？編集長知らないの？編：Dr.知ってるんですか？Dr.D：いや。】

1988年「交響曲イース」…そして1992年「交響詩ドラゴンスレイヤー英雄伝説」登場!!

ゲーム・ミュージックが誕生して以来、たくさんのアレンジ・バージョンが世に送り出されました。
私達、ファルコムレーベルもロック、ジャズ、クラシック、ボーカル、ニューエイジ、ハウスなどいろいろなジャンルに挑戦してまいりました。
その中の一枚に「交響曲イース」というアルバムがあります。
このアルバムは、'88年に発売されましたが、今だに売れ続けレーベルの定番商品となっています。
アンケートでも"ぜひ、クラシック・アレンジで!"という要望が非常に多くファンの方々がクラシックに対し、高い関心を持っていることがわかりました。
そんな皆様のために私達は、とびっきり本格的な作品をプレゼントしたいと思います。その名も「交響詩ドラゴンスレイヤー英雄伝説」。「英雄伝説II」の発売も決定し、盛り上ること必至のドラゴンスレイヤーが、なんと実況盤として登場します。
幻のイセルハーサ国立劇場で録音された全6楽章からなる本格的シンフォニック・アルバムです。過去、これほど見事にクラシック・アレンジされたアルバムが存在したでしょうか?
本格派の皆様に送る本格的クラシックアルバムです。





交響詩 Dragon Slayer The Legend Of Heroes

1. 第一楽章 「イセルハーサ〜英雄たちの伝説」
   オープニング
2. 第二楽章 「街」
3. 第三楽章 「王子の旅立ち」
   フィールド、戦闘、ダンジョン、イベントクリア
4. 第四楽章 「聖域」
   城、神の声
5. 第五楽章 「イセルハーサの謎」
   船、ドラゴン、ニルギド城
6. 第六楽章 「そして英雄たちの伝説」
   エンディングI
7. アンコール曲 「ファーレーン凱旋行進曲」
   エンディングII、英雄行進曲

指揮:寺嶋民哉 演奏:J.D.K.ELECTRIC ORCHESTRA
録音:1992年1月 イセルハーサ国立劇場

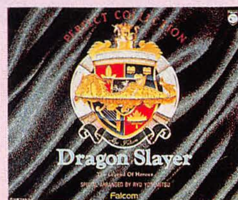


CD KICA-1101/¥3,000(税込)

3/25発売



速報!!
ファン待望O.V.A.
「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」
制作快調!(第1巻 6月発売予定)



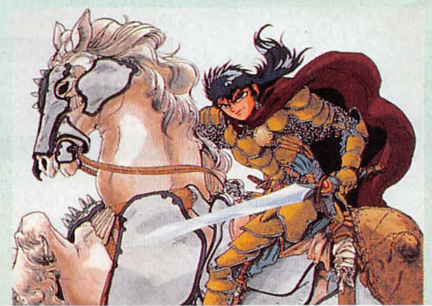
こちらも聴き逃すな!

パーフェクト・コレクション ドラゴンスレイヤー

好評発売中!!

CD KICA-1003〜4(2枚組)¥3,800(税込)

●DISC1は、ドラスレ全18曲を完全収録したオリジナル・サントラ・バージョン。DISC2は「PERFECT COLLECTION Ys」やCD-ROM²版「イース、イースII」のアレンジで大好評の米光亮が全曲アレンジしたスペシャル・アレンジ・バージョン!



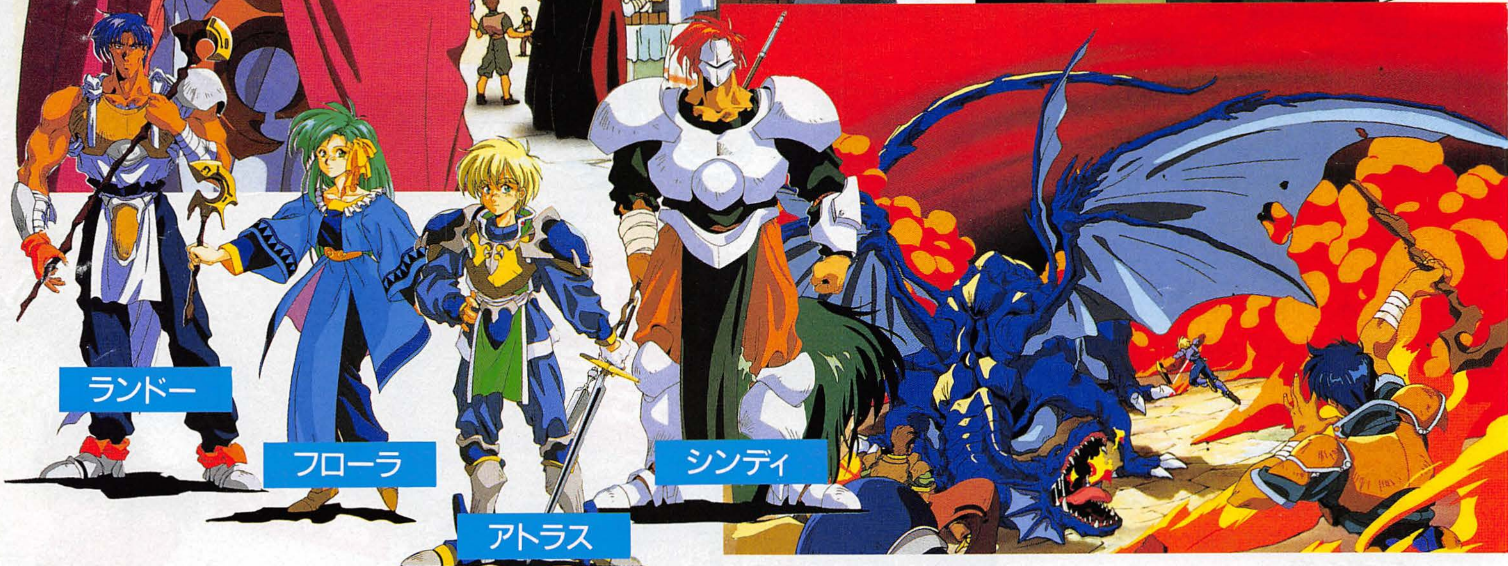


英雄たちの伝説は受け

友情をつたえて――。
前作・英雄伝説で活躍したキャラクター たちと各地で出会い、
父セリオスの広げた友情の輪をアトラスが旅する。
友情の絆はいっそう強くなり、冒険者に 勇気と力を与える。







親切設計はそのままに、すべてがグレードアップ!!

●MPの表示・概念を一新

これまでのMPとはまったく違った新システムを採用。
数字によるMPの表示を排除。使用可能な呪文キャパを表示し、より臨場感あふれる戦闘を実現。

●呪文の充実

単独呪文と全体呪文を区別。敵全体に攻撃可能なイグナに加え、新しい呪文も登場。攻撃の呪文もさらに充実。

●モンスターが戦闘画面上でアニメ処理

100体に及ぶ個性あふれるモンスターがアニメーションで動く。
防御・呪文・特殊攻撃など、様々な動きを見せてくれる。

●さらに進化したオートバトル

前作好評だったAI機能搭載によるオートバトルがさらにグレードアップ。より効率的な戦闘を実現。

●環境の充実

前作同様に対応環境はCD-ROMドライブ・ジョイスティック・ジョイパッドに加え、今回はサウンドボードIIにも対応。









PC-8801 SR以降
5"2D×9
定価*9,800*円(税別)

たっぷり遊べる9枚組

■通信販売(送料無料)
●代金引換の場合▶電話やFAX・ハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込み下さい.
●現金書留の場合▶品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して代金をそえてお申し込み下さい

継がれる。

新たなる時代——。
待ちわびたはずの出会いがすれ違い、
世界は再び暗雲につつまれた。



英雄伝説 II

The Legend Of Heroes II

3月19日
発売

——お願い——

「ぽっぷるメイル」発売時は、在庫切れのため大変ご迷惑をおかけしました。PC88用は初期出荷の予測がつきにくくなっておりますので、「英雄伝説II」をお買い求めの際は、必ずご予約いただきますようお願いします。

イラストレーション　高田明美

Falcom
NIHON FALCOM INCORPORATION

Advanced LORD MONARCH



楽しい部分を伸ばしつつ、さらに手応えのあるゲームへと進化したのが アドバンスドロードモナークだ。

アドバンスド ロードモナーク

PC-9801 VM/UV以降・
PC-286/386シリーズ
5"/3.5" 2HD×3 定価9,800円

絶賛発売中!!

●スペックからいくと、新キャラが4種類。新マップが52面。もちろんBGMも新しい。さらに、思考ルーチンの最適化で、キャラのレスポンスも速くなった。全体命令、初期命令のアイコンも新設されて、操作性もぐっと向上。考えた通りに攻められるのが快感だ。
●敵キャラの反応パターンの違いによって、ノーマル アドバンスドの2つのモードを持つ。敵と味方の損害率によるボーナス点の採用など成績の評価方法もマイナーチェンジされているので、戦略を大きく考え直す必要がある。しかも、段位は10段までサポート!
●新システムでは、前作のマップもプレイできる(まだ買ってない人は急いで!)。マップと難易度の組み合わせは、いっきに4通りに広がった。初めてプレイする人から上級者まで、幅広く迎え入れてくれる方向でロードモナークは進化し続けてゆく。

認定証
Lord Monarch プロ1級
あなたは Lord Monarchの QUESTモードにおいて優秀な成績をおさめられました。
その栄誉を讃え、ここにロードモナーク プロ1級を認定いたします。
平成 3年11月29日
日本ファルコム株式会社
ロードモナーク認定委員会

ロードモナーク認定委員会公式発表
段位公式認定制度

ロードモナークの壮大なる52面QUESTで総繰越日数の成績によって現れる級位と段位。前ロードモナークでは6段まであった段位が一挙に10段までUP! さらにアドバンスドロードモナークの上級位、アドバンスドモードにおいては、プロ9級から始まってプロ10段の"プロの称号"が与えられる。今回ファルコムではこの一筋縄ではいかないプロ初段以上の段位獲得者に対し"段位公式認定証"と"段位登録者カード"を授与することになりました。より上の段位を目指しチャレンジしてください。

SILVER & GOLD CARD



●アドバンスドモード プロ初段~プロ3段 公式認定証とシルバーカードの授与



●アドバンスドモード プロ4段~プロ10段 公式認定証とゴールドカードの授与

今だけのビッグチャンス

平成4年6月末までの期間中は段位取得者の中から、毎月抽選でWプレゼントのチャンス。

A賞
図書券 10.000円+
ファルコムスタッフジャンパー
毎月3名(合計18名)

B賞
図書券 5.000円+
ロードモナークテレカ
毎月10名(合計60名)

C賞
図書券 1.000円+
ロードモナークTシャツ
毎月30名(合計180名)







チャンスはわずか4ヶ月。君はどこまで段位を伸ばせるか!?
＊上記期間終了後も認定制度は継続して行なわれます。

さらに!!
先着2000名の勇者たちには、〈ロードモナーク有段認定者バッジ〉寄贈。
●当選者は本誌広告で発表致します。

アドバンスド ロードモナーク プレゼント 第1回当選者発表!!(1月分)

A賞 スタッフジャンパー (3名)
千葉県松戸市 安蒜 寛
栃木県宇都宮市 相崎 宏樹
広島県三原市 原 理英子

B賞 テレフォンカード (10名)
神奈川県藤沢市 森野 宏
広島県広島市 仁井田 浩之
山口県防府市 渡辺 隆寛 他7名様

C賞 Tシャツ (30名)
埼玉県入間郡 泉 和伸
愛知県名古屋市 石丸 大
埼玉県久喜市 渡辺 享 他27名様

上記以外の当選者の方々には、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

PC-98版 / FM-TOWNS版「ロードモナーク」好評発売中!!

■通信販売(送料無料)
●代金引換の場合▶電話やFAX・ハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込み下さい。
●現金書留の場合▶品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して代金をそえてお申し込み下さい。

Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 ☎0425(27)6501

棋太平

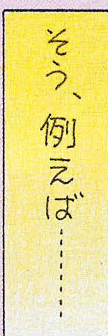
SPSのP子ちゃん

〈教育機能編〉

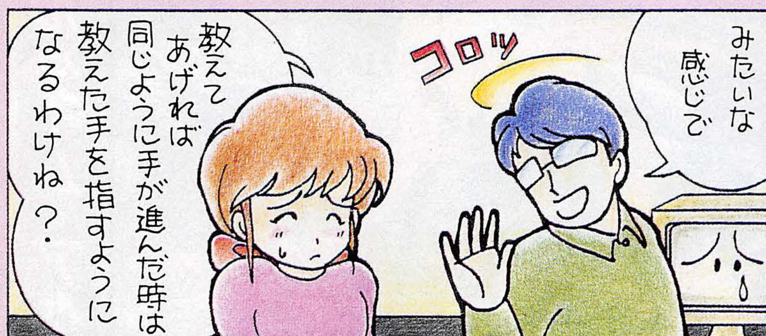




















棋太平 68K

X68000 GS-071 5"2HD

5月1日発売!!

¥9,700(税別)

SPS-NET

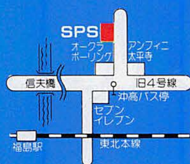
TEL(0245)46-1167㈹

Tri-P接続ホスト局

〈入会方法〉

登録料¥3,000(税別)
会費無料

この度、入会手続が変わりました!!
SPS-NETへ入会ご希望の方は今すぐSPS-NET 0245-46-1167へGUESTアクセスしよう!
詳しくは、会員情報の「入会方法の案内」を御覧下さい。



(株)エス・ピー・エス
SPS
〒960福島市太平寺字過吹24-1 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください ●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名㈱エス・ピー・エス ●金額 代金に3%の消費税を加算した額●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類 (一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください その場合、おつりのいらないようにお願いします

KOEI

戦場の熱さを知れ

戦乱のヨーロッパで、灼熱のアフリカで、決死の勇気を胸に、明日を信じて戦い抜く男たちがいる。次々に飛び込んでくる情報、刻々と変わり行く戦局……。枢軸軍対連合軍。勝利の女神はどちらに微笑むのか⁉「提督の決断」に続く迫力のWWIIシリーズ第2弾、98版、MSX2版もまもなく登場！



MSX2版
PC-9801VM/UV以降
4/2発売予定

WWIIゲーム

ヨーロッパ戦線



PC-9801VM/UV以降/MSX2(ROM版 DISK版):12,800円
withサウンドウェア(CD付):15,200円

●PC-8801SR以降:12,800円 withサウンドウェア(CD付):15,200円
●ハンドブック:1,860円(税込) ●サウンドウェア CD:KECH-1017:2,900円(税込) 音楽/大野雄二

秀吉――信長の野望を受け継いだ男。

群雄割拠の戦国で太閤の座にまで駆け登った男、豊臣秀吉。かくも見事な立身出世振りで天下にその名を馳せる。彼の生涯をあなたが体験――どこまで高みに登れるか？光栄自慢のリコエイションゲーム第4弾、この春堂々推参！



PC-9801 VM/UV以降:9,800円
withサウンドウェア(CD付):12,200円
●CD:KECH-1024:2,900円(税込)

PC-9801
VM/UV以降
3月13日
発売予定

太閤立志伝

リコエイションゲーム

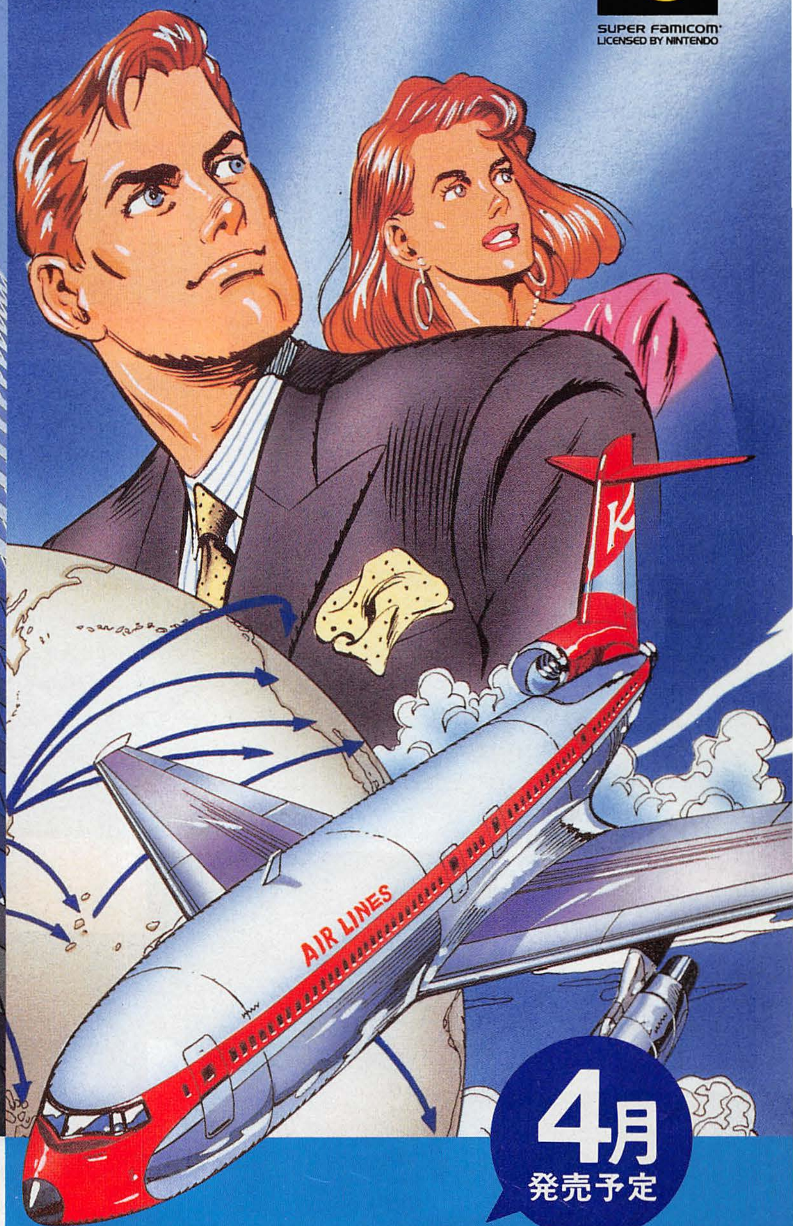
■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(ファミコン専用)
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
■MSXはアスキーの商標です。スーパーファミコンは任天堂の商標です。
■価格には消費税は含まれておりません。

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

KOEI

3/19
発売予定

リーディングカンパニー



4月
発売予定

大空に賭ける エアーマネジメント

舞台は激動のVTR業界。社長となったあなたが目指すは
業界No.1企業、そして規格の統一だが……？
様々な人間関係が交錯する、ビジネスゲームの新世紀!!

●PC-9801VM/UV以降：12,800円/withサウンドウェア(CD付)：15,200円
●FM-TOWNS：14,800円(近日発売予定)

画面写真は開発中のものです。



快適な空の旅を提供することが、社長たるあなたの使命。
そして夢は、全世界を結ぶ空のネットワークの完成——
夢とドラマに溢れたビジネスゲームがついに登場！

●スーパーファミコン：11,800円
■企画・開発：㈱光栄アド　発売：㈱光栄



■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込みください。なお、書籍・サウンドウェア(CD/CT単体)は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。(レコード販売元:ポリドール株式会社)

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY

"ソードダンサー"とは、壮大なRPGシナリオに、単体アクションゲームとしても一級のスピード感をプラスしたハイブリットRPG。映画作りにも匹適する本格的なプロデューサー性の導入で、じっくり時間をかけ作られた内容はビジュアル面でも、サウンド面でも従来のゲーム感覚では語ることのできないクォリティを実現。「これは、ゲームじゃない！ストーリー参加型のアクション巨編だ!!

CASTING

主役キャラクターは贅沢に4人をキャスティング。個性、技、能力ともにまったく違った4人のキャラクターが出会い、助け合いながらドラマを一段と盛り上げていく。敵キャラとの戦闘シーンは1対1のリアル バトルモードへと急展開。腕におぼえのあるアクション派でも納得させてしまう、そのくらいソードダンサーは手ごわいのだ。





CHARACTER

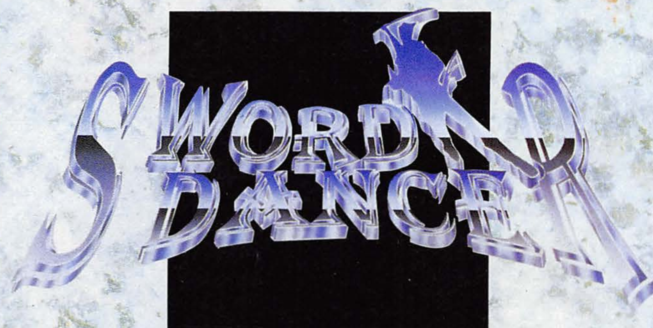
キャラクターサイズでも98最大級。画面の半分をも覆う巨大キャラクターの出現、加えて全編に挿入された美しいビジュアル。ソードダンサーをプレイするには15インチCRTじゃ小さすぎる！

MUSIC

BGM構成の巧みさ、楽曲としての完成度は最大の売物。オープニングシーンでのシンフォニーに始まり、プレーヤーは全編を通じて美しいソードダンサー組曲に身を委ねることになる。豊富なMIDIマシンに完全個別対応。もちろんFM音源にも対応。

AND…

「アクションゲームは不慣れで」、と敬遠気味の人や初心者のために、イージー/ノーマル/ハードと3段階の難易度設定や、繰り返しモンスターとの戦闘が"練習できる"モンスターアタックモード"を。「もっとアクションを」、と血の気の多い人のためには主人公を使って2人で対戦できる"対戦モード"をプラス。オマケを越えたおまけなのだ。



リアルタイムバトルRPG　ソードダンサー

3月25日発売!!

■PC-9801VX以降、PC-286、386

要640K、16色ボード、アナログモニター

2HD6枚組　**9,800円**(予価)

Roland MT-32/CM-32L
CM-64
SC-55/CM-300/CM-500



どのゲームともちがう。リアルタイムバトルRPG

ミュージ郎300が100名様に当たる！
発売記念プレゼントクイズ

Q. TGLの「OOOダンサー」はローランド CM-32L、CM-64、CM-300等のMIDI対応機器につなぐとよりすばらしいサウンドでゲームが楽しめます。

応募要項：官製ハガキにOOOの答え、住所、氏名、年齢、職業または学年、持ってるパソコンの機種、もっているMIDI機器(あれば)、購読のパソコン雑誌を記入の上、当社「ソードダンサークイズ係」までお送り下さい。(1992年8月末締切)当選者は11月売のパソコン誌上で発表いたします。

株式会社　**テイジイ総合研究所**(Biplane)
本社：〒540 大阪市中央区内平野町2丁目1番1号 TEL.(06)944-0848
※通信販売ご希望の方は、ソフト名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、3%の消費税を加算して現金書留でお申し込み下さい。(送料無料)


あのファーストクィーンの
ゴチャキャラが
更に楽しさを追求！
この動きの細かさ、
生き生きとしたさまは
見てくれなきゃ
わからない！

ドラマティックアクションR.P.G.
ゴチャキャラシステム！




今、芝居のおもしろさがここに

頃は天文20年8月、武田信玄の信濃侵行の前に立ちふさがる岩山城は、真田の策謀に遭い落城する。宿敵信玄を追う村上義景の見たものは……。
神の思惑に振り回され、世の乱れはますます酷くなる。




オートイベントで本領発揮

みえを切るデカキャラ、戦い、退き、また戦う兵士達。一人一人に思考をもたせ、なおかつリアルタイムで多人数を動かす。ゴチャキャラシステムだからこそ出来る数々のイベントを見よ。かつてないリアルな動きのイベントが次々と展開する。また、バックをアナログで落とすことによりキャラが見やすくなった。





個性のあるキャラクターが続々登場

主人公とペアプレイを行う剣士、疲れると突然そうじを始めるボウズ、トンボ返りをする忍者。楽しいキャラクターが多彩な動きを見せる。
基本パーティー内人数は10人迄だが援軍を入れての大戦闘はファーストクィーン並み。さらに三つどもえの戦いまで可能にした。

川中島異聞録

3枚組 8,800円　3月28日発売予定　PC-9801VM以降　V30/286/386/486対応
（ノートタイプのパソコンには対応していません。VMシリーズでは、アナログボードが必要です。）

イラスト：あまの よしたか
じ：魁摩



LASER SOFT

CD-ROM技術の最先端を常にリードし、数多くのゲームソフトを生み出してきたレーザーソフト。
夢や希望に満ちたメッセージを作品にそそぎ込み、ゲーム・ファンとのコミュニケーションを結びたいと考えています。
プログラマーやグラフィック・デザイナーとして、
「そんなソフトをつくりたい」と思っている「ヤル気と創造力」を持った、多くのスタッフを待っています。
レーザーソフトは、創造する意志の集合体です。

勤務地	JR大塚駅、徒歩3分。
職　種	①プログラマー ②グラフィック・デザイナー ③企画
時　間	10:00〜22:00(実働8時間)
資　格	①18歳以上、学歴不問 ※アセンブラのできる方。②③18歳以上。
給　与	経験・技術等を考慮し優遇致します。
待　遇	昇級年1回、賞与年2回、交通費全支給、社会保険完備、社員旅行。
応　募	希望の方は下記までTELください。 TEL 03-5394-5575 担当/西岡 詳細要項を御説明の上、後日面接致します。 ※出来高制(委託)を希望の方はご相談ください。

作品リスト(PCエンジン CD-ROM²版)

1989	1990	1991	1992
ヴァリスII	コズミックファンタジー	コラムス(Hu-Card)	SDヴァリス(メガドライブ)
スーパーアルバトロス	迷宮のエルフィーネ	コズミックファンタジー2 〜冒険少年バン〜	BABEL 3/27予定
レッドアラート	ヴァリスIII	ヴァリスIV	PSYCHIC STORM 3/19予定
	アベンジャー	レディファントム	SUPERヴァリス 〜赤き月の乙女〜 (スーパーファミコン) 3/27予定
		なりトレ 〜ザ・スゴロク'92〜	コズミックファンタジー3(仮) 発売日未定

NAVIGATION
未来へ君と——レーザーソフト。

株式会社日本テレネット 〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラル・ビル レーザーソフト

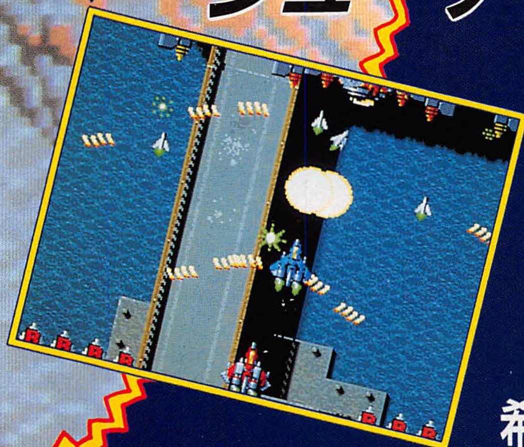
KID
Kindle Imagine Develop

FM TOWNS
FUJITSU FM SERIES PERSONAL COMPUTER

雷電伝説
RAIDEN DENSETSU ™

好評発売中！

だれもが、まっていた！
シューティングゲームの王道!!



要2M
希望小売価格9,700円(税別)



CD-ROM
COMPACT disc

株式会社キッド
〒144　東京都大田区蒲田1-29-10
☎03-3739-6285
販売元：電波新聞社 出版販売部
☎03-3445-6111

知ってますか!! ソフトウェアは著作物

自分で 買いなさい!

コピーを一つ 下さいな。

《わくわくドキドキのゲームソフト、勉強の理解をすすめる教育ソフト、めんどうな仕事を助けるビジネスソフトなどは、すべて知的創造物として著作権法で保護されています。》豊かでクリエイティブな社会を造るには、知的創造者の権利がきちんと守られなければなりません。

〈無断複製はよりよいソフトウェア開発を阻害します。〉



No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです

ソフトウエア法的保護監視機構

ACCS コンピュータソフトウェア著作権協会
Association of Copyright for Computer Software
〒101 東京都千代田区外神田6-3-8外神田田島ビル4F
著作権ホットライン TEL 03-3839-8783 FAX 03-3839-8764



《会員会社一覧》

アークシステム㈱
㈱アートディンク
㈲アーマット
㈱アカウンティングソフト
㈱アシスト
㈱アスキー
㈱アドミラルシステム
㈲アルシスソフトウェア
イーディーコントライブ㈱
イマジニア㈱
㈱イメージテクノロジー研究所
㈱インターコム
インテリジェントシステムズジャパン㈱
㈱ヴァル研究所
㈱ウインキーソフト
㈱エー・アイ・システムプロダクト
エー・アイ・ソフト㈱
㈱エー・エス・ピー
エーピー・サーブ㈱
エスエイティーティー㈱
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
FA・システムエンジニアリング㈱
㈱エム・エー・シー
㈱エルゴソフト
オートデスク㈱
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚商会
㈱金子製作所
㈱カプコン
亀島産業㈱
㈱管理工学研究所
㈱キャリーラボ
㈱ギャラクシー
㈱クエスト
㈱クリエイトトーワ
㈱クレオ
㈱呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
㈱グローディア
㈱ケーエスビー
㈱ゲームアーツ
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱構造システム
㈱コスモス・コンピューター
コナミ㈱
㈲コマキシステム研究所
㈱コンパイル
㈱コンピュータ・ニュース社
サイバネットシステム㈱
㈱サミット
㈱サムシンググッド
山陰ソフトウェア㈱
㈱ザイン・ソフト
㈱シー・エス・ケイ
シエラオンラインジャパン㈱
システムサイト
㈱システムセンター
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱シャノアール
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈱シンプレックス
㈱ジー・エー・エム
㈱ジェイディック
㈱ジェプロ
㈱ジャストシステム
㈱数研塾ネットワークシステム
㈱スキャップトラスト
㈱スタークラフト
㈱スティング
㈱ステラシステム
ストラットフォードコンピューターセンター㈱
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱綜合システム
㈱ソフトウィング
㈱ソフトウェアジャパン
ソフトバンク㈱
㈱ソフトヴィジョン
ソフトプロ㈱
ソフト屋しゃんばら
㈱タケル
大学生協東北事業連合
㈲ダイジュ
㈱ダイナウェア
ダイナミック企画㈱
ダットジャパン㈱
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
テックソフトアンドサービス㈱
デービーソフト㈱
㈱デイアイエス
デザインオートメーション㈱
㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
㈱電波新聞社
㈱東京コンピューター・システム
徳間書店インターメディア㈱
日本エス・イー㈱
㈱日本科学技術研修所
日本化薬㈱
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本テレネット
日本デクスタ㈱
日本ナレッジ・ボックス㈱
日本ファルコム㈱
日本マイコン販売㈱
日本ワードパーフェクト
ノベル㈱
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱ハル研究所
㈱バックス
㈱パーシモン
パーソナルメディア㈱
パル教育システム㈱
㈱パンサーソフトウェア
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱日立ハイソフト
㈱ビーエヌエヌブロダーバンドジャパン
㈲ビーピーエス
ビクター音楽産業㈱
㈱ビッツー
㈱ビレッジセンター
㈲ビング
ピー・シー・エー㈱
㈱ピック
㈱ファミリーソフト
ファルコン㈱
㈲風雅システム
㈱フェイザーインターナショナル
富士ソフトウエア㈱
㈱富士通ビー・エス・シー
ブラザー工業㈱タケル事務局
プログラム企画サービス㈱
㈱プロメディア
ヘアドクター発毛科学研究所
㈱ボーランド
㈱ポニーキャニオン
マイクロウェア・システムズ㈱
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
㈱マイクロソフトウェア・アソシエイツ
マイクロプローズジャパン㈱
㈱まつもと
緑電子㈱
ミリオンエンタープライズ㈱
メガソフト㈱
㈱モーリン
㈱ライトスタッフ
㈱ラウンドシステム研究所
㈱ランドコンピュータ
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リバーヒルソフト
㈱リョーサン
ロータス㈱

顧問弁護士　森本紘章
〈92.2.25現在〉

2月25日現在、163社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております。

namcot

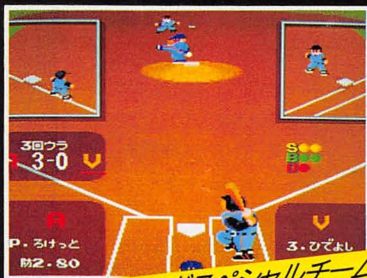
誕生

新ファミスタ伝説

セ・パ両リーグの選手が実名で活躍！
ドラフト・紅白戦など新モードもスーパーだ！
超豪華スペシャルチームも加わり、全26球団で
プレイ可能。ますますエキサイティングな試合が
君を興奮のるつぼにたたき込む！
3月27日、スーパーファミスタリーグ開幕！

指名選手を選んで下さい
しなの 【投手】 右投右打 評価 S
むつ 【捕手】 右投右打 評価 A
あかとんぼ 【投手】 右投右打 評価 B
だいせん 【三塁手】 右投右打 評価 B
かが 【投手】 右投右打 評価 B
きびだんご 【二塁手】 右投右打 評価 C

チームの戦力を補強出来るドラフト、キャンプのノリの紅白戦。



これがスペシャルチームだ！しかし、投手とバッターの特殊なフォームは一体何だ？



スーパーファミスタ



新仕様のファインプレイ。コレで守備範囲がグンと広がった！

3月27日発売 7,900円（税別）

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

「遊び」をクリエイトする――株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21

PC Engine

namcot

魔界日本源魔の乱







「わが魂は不滅じゃ。」その体は滅びるとも
頼朝の魂は魔界にて甦らんとしていた。
天帝と三途の川の渡し守である安駄婆より
今一度命を受けた平家の亡者平景清は
魔界日本を巡り、諸悪の王を討ち滅ぼせるか。
驚天動地、波乱万丈の剣劇曼陀羅。

源平討魔伝

巻ノ弐

4月7日発売6,800円(税別)

「遊び」をクリエイトする 株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21

マイコンソフト



キミの頭と
胃を破壊する
思考クイズゲーム







南は九州から北は北海道まで捕物道中記.〃 下手人(げしゅにん)が出題する問題を解答し，各地を根城(ねじろ)とするボスを捕える苦胃頭捕物帳。2択，3択，4択，近道とキミの頭脳と運のみが武器となる。問題は約2500種，電波オリジナルも入っている。

X68000 5インチ2HD 1枚　標準価格**5,300**円(税別)

©TAITO

ALIEN SYNDROME

巣くっているのは
超不気味生命体。
SF×シューティングゲーム







スペース・コロニーが実現した199X年，惑星アルファーに生息していたエイリアンが宇宙船内に侵入してしまった。船内のエイリアンを排除し，仲間を救出する為リッキー/マリーに宇宙船爆破指令が発せられた。

X68000 5インチ2HD1枚　標準価格**5,800**円(税別)

©SEGA

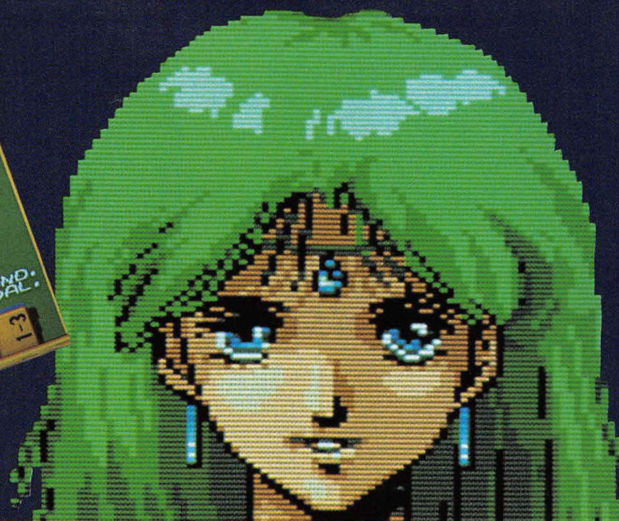
3月25日同時発売！

発売元 ㈱電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(3445)6111(大代表)

企画・開発 マイコンソフト
〒530 大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル(電波新聞社 大阪本社内) ☎06(203)2827

マイコンソフト

TAITO
©TAITO

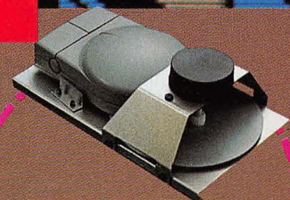


制限時間内に迷路を回してボールをスタートから
ゴールに運ぶ高速回転アクションゲーム。

コースもTRAINING・BEGINNER・EXPE
RT・SPECIALと4種類!! オリジナルでマッ
プとボールもエディットできる機能付!!

CAMELTRY™
キャメルトライ

X68000 5インチ2HD1枚組 8,800円(税別)



マウス取付け型
専用アダプター
「XPDL-1」付



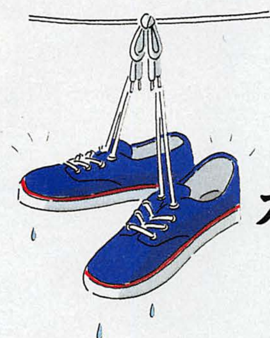
©FALCOM

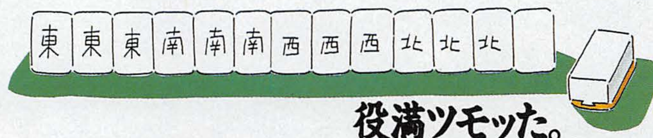
イース
X68000
5インチ2HD 2枚組 9,600円(税別)
好評発売中

息をのむ美しいグラフィックとナチュラルなサウンド。冒険者，夢みる少年アドル=クリスティンの限りない冒険が始まろうとしている。6冊のイースの書の謎がキミにせまる本格派RPGゲーム。

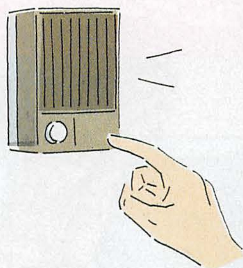
発売元 電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(3445)8201(ダイヤルイン)

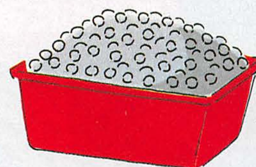
INFOGRAMES

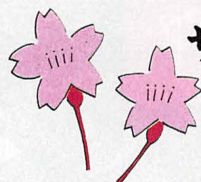

スニーカー洗った。

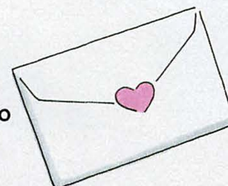


役満ツモッた。

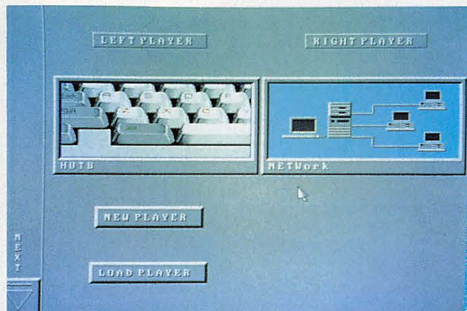
友達が遊びに来た。


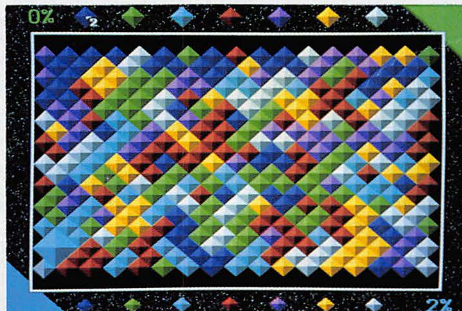

3台打ち止めた。

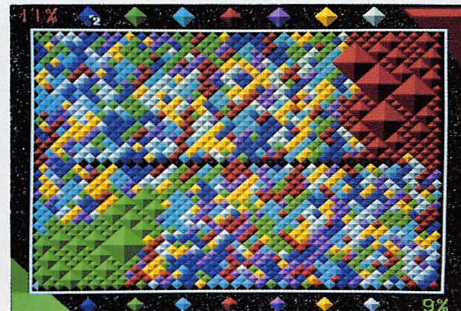

サクラが咲いた。

ラブレターもらった。


自らの色を変えながら、七色のダイヤモンドを手に入れてゆく、対戦型フィールド獲得ゲーム。





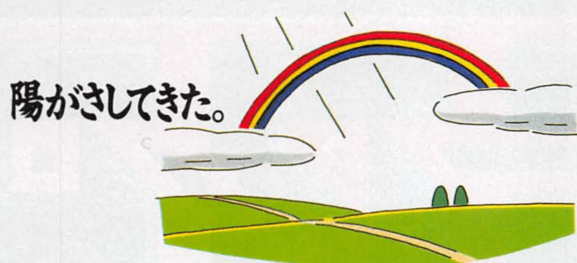


●3つのモードに3通りの対戦方法。●フィールドのパターン数は天文学的数字、さらにコンストラクションも可能。
●持ちタイム制による緊迫したゲーム展開。●モデム対応によるパソコン通信機能搭載予定。●ハードディスク対応。

HOT·B


ワンオンした。


ボスキャラ倒した。


陽がさしてきた。



缶ビール開けた。

“セブン・カラーズ”した。



3月末 発売予定
対応機種—PC-9801シリーズ(VM以降)
希望小売価格7,700円(税別)

株式会社ホット・ビィ 〒162 東京都新宿区新小川町6-29朝倉ビル6F TEL.03-5261-3903

NOW ON SALE

000



ROLAND's「MT-32」「CM-32L」「CM-64」「SC-55」「CM-300」「CM-500」 are applicable for X68000「GRADIUSⅡ」.

THE OFFICIAL ART OF GRADIUSⅡ IN PAK.

¥9,800 (TAX NOT INCLUDED)

Roland

MIDI
MIDI対応機種

HD
HD対応機種

No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

〈福岡営業所〉〒810 福岡市中央区大神2 8 30

＊通信販売受付中! お問い合わせは、東京03(3264)5678 コンシューマ営業まで

The Future Is Now
SNK

ためろパワー。飛ばせU.T(ユニット)！

LAST RESORT™
ラストリゾート

人類に残された最後の作戦、その名は「ラストリゾート」2種類のため打ち、固定・回転自在の高機動ユニットと多彩なショットでコロニーを救え！2P同時プレイ可能



NEW
ラストリゾート
ネオジオ専用44メガロムカセット
4月24日発売予定
標準価格22,800円(税別)

大好評発売中！ネオジオスポーツ、キックオフ。

ネオジオ近未来スポーツ最新作！

SOCCER BRAWL™

必殺シュート、反射パス、パンチ攻撃なんでもありの超過激サッカー！2P対戦プレイ可能。





3月13日発売予定
サッカーブロール
ネオジオ専用ロムカセット
標準価格21,800円(税別)

話題のアメフト、リアルに登場！



好評発売中
パス&ラン、戦略アクションを完全再現！
フットボール フレンジー
ネオジオ専用ロムカセット
標準価格23,800円(税別)

絵、音、動きに、ダントツの興奮満載。



NEO·GEO
ハイパワーゲームマシン ネオジオ
標準価格 48,800円(税別)

専用コントローラ1台、AVケーブル、ACアダプタ付属
※別売り専用コントローラ 標準価格4,800円(税別)

ネオジオゲームのお求めは全国の百貨店、玩具店、家電店、ゲーム専門店にてどうぞ。

最強アクション、バラエティクイズ続々登場。



好評発売中
標準価格23,800円(税別)
ネオジオ専用ロムカセット

最強の対戦型アクション、超グラフィック・ネオジオで激突中。
餓狼伝説 —宿命の闘い—



ミューテイション ネイション
恐怖の新人類アクション。
4月17日発売予定
標準価格21,800円(税別)

クイズ迷探偵 ネオ&ジオ
—クイズ大捜査線PART 2—
4月末発売予定
標準価格21,800円(税別)

●ネオジオのことならなんでも「ネオジオなんでも相談室」TEL.06-338-8188まで。全国取扱店、通信販売についてもお気軽に●カタログ請求…ハガキに住所・氏名・年齢・職業を明記の上〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号㈱エス・エヌ・ケイBM4カタログ係まで。

ホンキでPlay ホンネでReview!!



TARGET28

X68000版 グラディウスII ゴーファーの野望

対応機種：X68000(MIDI対応)
価　格：9,800円
発売元：コナミ

X68000版『グラディウスII』が発売されたのは，2月7日の金曜日。もともとユーザーからの要望が強かった作品であり，移植のデキも非常にいいということから，ヒットは確実視されていたが，その売れ行きは発売元のコナミの予測を上回るものであった。

発売直後の土・日曜の2日間だけで，なんと同社のヒット作X68000版『出たな!!ツインビー』の累計売り上げ本数を突破。先着200名にテレホンカードをプレゼントする「アイ・ラブ・グラディウスII」キャンペーンには，発売初日の消印で数千というハガキが舞い込んだ。

まさに多くのユーザーのハートをつかむことに成功したX68000版『グラディウスII』。この作品に対する制作サイドの思い入れのほどをうかがうべく，開発チーム・リーダーであるモアイ佐々木氏にインタビューを試みた。

開発チームの深い思い入れがヒットを呼んだ!

X68000版『グラII』対談～モアイ佐々木vs山下 章

『グラディウスII』とは?

1988年3月24日に発売されたアーケード・ゲーム『グラディウスII』は，シューティング・ゲームのツボを押さえた作り，起伏に富んだステージ構成，美しいビジュアル，抜群のサウンドなどが相乗効果をもたらし大ヒットした。『グラII』こそ横スクロール・シューティングの最高傑作だと語るファンも少なくない。過去に，同名のファミコン版も発売されたが，ハードの性能上，かなりのアレンジが施されていた。アーケード版に非常に忠実な移植を実現したのは，今回のX68000版が最初である。



▲写真はアーケード版

ユーザー・アンケートが『グラII』の移植を決めた

山下：コナミのX68000用ソフトは，『A-JAX』『クォース』『パロディウスだ！』『生中継68』『出たな!!ツインビー』につづいて，『グラディウスII』で6作目を数えます。まずは，どうして『グラII』を移植しようと思ったのか，というところから聞かせていただけますか？

佐々木：これはもう簡単な理由でして，ユーザー・アンケートで常にトップをとっていたからです。ボクはサウンド開発からX68000の開発チームに移ってきたんですが，そのときにユーザーのみなさんからのアンケート——ソフトの中に入っているハガキに書いていただいたやつですね，それを1枚1枚読んでいったところ，『グラII』を移植してほしいという意見が全体の7割から8割ほどを占めていた。

これだけの要望があるんだったら，移植しないわけにはいかない，ということで，X68000版『グラII』のプロジェクトをスタートさせたわけです。

山下：ユーザーのアンケートの結果がちゃんと反映されているわけですね。

佐々木：そうです。X68000版『グラII』は，ハードディスクや，2メガのRAMに対応したりしていますけど，こうした要素もアンケートから取り入れたものなんです。

山下：アンケートでの人気が高かったにもかかわらず，これまで『グラII』が移植されなかったというのには，なにか理由があるんでしょうか？

佐々木：ひとくちで言えば，移植が技術的に非常にむずかしいということですね。なにしろアーケード版『グラII』の基板は，CPUに68000を2個使っています。それを，1個の68000で処理しようっていうんだから，かなり高度なことをやらなければなりません。去年の春に発売されたX68000版『パロディウスだ！』が，まあ小手調べっていうところですか。『パロ』でここまでできるんだっ

たら，ということで『グラII』のメドが立ったっていう部分もありますね。

山下：ゲーム・センターでの発売時期が古い『グラII』のほうが『パロディウスだ！』よりも高度なことをやっていると——。

佐々木：ええ。X68000版に関しては，『パロディウスだ！』なしに『グラII』は生まれませんでした。

合言葉は「マニアをうならせろ！」

山下：X68000版『グラII』に，開発コンセプトのようなものはありますか？

佐々木：とにかく，マニアと呼ばれるみなさんをうならせるような作品を作ろう——これですね。アーケード版の『グラII』というのは，大変多くの人に支持していただいた。その期待に応えるような作品に仕上げようと。

山下：USAモード，プラクティス・モード，アーケード・モードと，じつに多彩なモードがついていますよね。

佐々木：これは内部的な話になるんですけど，X68000版『グラII』の開発がスタートしてから納期までの期間を考えたら，ふつうここまでのスペックは入れませんよ。どう考えてもできそうにないですから。それでもやったというのは，ここまで入れればマニアのかたがうなってくれるだろう，と。そのぶん，我々は眠る時間を削ることになったわけですけど（笑）。

山下：ボクが驚いたのは，最初，編集部に送られてきたサンプル版には，俗に「安全地帯」と呼ばれている，敵の弾に当たらないスペースが，まったくと言っていいほど入ってませんでしたよね。画面のドット数がアーケード版と異なるから，仕方がないのかなと思ってました。早坂さん（広報担当）も「あとはバグを取ったり，微調整を施すだけで製品版になります」と言ってましたし。ところが，その「微調整」っていうのが，スゴかった。わずかな期間で，『グラII』の数々の安全地帯をことごとく再現してくれましたよね。うなりましたよ，ホントに。

佐々木：『グラII』っていうゲームは，1人1人のプレイヤーが，それぞれの攻略法を持っていると思うんですね。もしもそれができなかったら，その人にとってX68000版『グラII』はNGとなってしまう。だから，可能なかぎり，安全地帯とかも残すようにしました。とくに最終面のクラブのところの安全地帯は絶対に無理だと言われてたんですけど，担当したプログラマーが，コレを入れなければ『グラII』じゃない，って気合いを入れて実現してくれたんです。

山下：攻略ビデオに収録されているプレイも，ほとんど再現できますものね。ボクの周りの『グラII』マニアたちも，感動してましたよ。

佐々木：開発チームの中で，よく口ゲンカもしましたからね。「これでマニアがうなるんか？」「いや，こうしたほうがうなるやろ」って具合いに（笑）。ゲーム・センターで『グ



▲今回，インタビューさせていただいたコナミ開発のモアイ佐々木氏と，同席してくださった広報宣伝部の早坂妙子さん。「発売日の前日に秋葉原でソフトを買って，その足で直接コナミにキャンペーンのハガキを持ってきた人がいたのにはビックリしましたね。そのハガキに『秋葉原で買って，コナミさんに行く途中で書いています。今から投函しに行きます』って書いてあったりして（笑）」と，早坂さんもエピソードを語ってくれた。ちなみに，それを認めると地方の人が不利になってしまうので，前日に持ってきた人も，初日の消印と同じ扱いになるんだそうだ。

PROFILE

モアイ佐々木氏



昭和36年2月20日生まれ。同志社大学経済学部卒。ゲームは大好きだったが，コンピュータにはさわったこともなかったそうだ。コナミ最初の音楽担当新卒採用者である。MSX版『コナミのピンポン』以降，プログラムから効果音までこなせるようになる。MSXでは『イー・アル・カンフー』から『激突ペナントレース』までのほとんどの作品の開発に携わる。ファミコン，アーケード・ゲームも，国内・海外含めて多数の作品を担当。また，コナミ・レーベル創設メンバーとして，山下 章氏とは関係が深い（深い関係とはちがう）。昨年よりプログラマーに転向。現在に至る。

この凝りかたは尋常じゃない！



●USAモード●コンフィグレーション画面で設定することにより，アメリカに出荷された『グラII』の海外バージョンをプレイできる。国内バージョンとのちがいは，タイトルが『VULCAN VENTURE』になり，パワーアップの名称が一部変化（OPTION→MULTIPLE，RIPPLE→PULSE），コンティニュー（継続プレイ）が可能の3点。



YOU CLEARED
PRACTICE MODE.
GRADIUS II IS
MUCH TOUGHER.

●PRACTICEモード●X68000版のために用意された初心者用モード。パワー・カプセルを持った敵の量が増えてくれるかわりに，全面クリアしてもエンディングは見られない。

●増設RAM，ハードディスク対応●F9キーを押しながら立ち上げると，2メガ以上に増設してあるX68000ならば，一気に全データを読み込んでくれる。ステージの変わり目でディスクを読むこともないので，じつに快適だ。また，F8キーを押しながら立ち上げると，ハードディスクにインストールすることもできる。

ラII』をプレイした人，ビデオしか見たことがない人，まったく『グラII』を知らない人――どんな人にでも楽しんでもらえるように，X68000版『グラII』を作ったつもりです。

山下：アーケード版の開発者は，X68000版には携わっていないんですか？

佐々木：移植に直接は関わっていません。ただ，ボクらはアーケード・スタッフの残した資料をもとに移植を行なうわけなんですが，その途中でどうしてもわからないことがでてくる。そうしたら，アーケード版のその部分を作った人に，じかに聞きにいきましたね。ところが，だいぶ時間がたっているせいか，アーケードのスタッフが忘れてしまっていることもあったりして(笑)。

山下：佐々木さんは，ディレクター的な立場の他に，ミュージックも担当したんですよね？

佐々木：いいえ。今回，ボクはプログラマーでした。

山下：えっ？　モアイ佐々木と言えば，コナミを代表するゲーム・ミュージック・コンポーザーの1人だったはずでは……？

佐々木：最近，仕事の内容が変わったんです。

山下：失礼ですが，佐々木さんは，ゲームのプログラムの経験はあったんですか？

佐々木：いいえ，今回がはじめてですよ。

山下：はじめてで『グラII』ですか？

佐々木：もちろん，ボクが1人でやったわけではありませんから(笑)。でもね，ミュージック・プログラムなんかは今までもやってきたわけですし，基本的な考えかたさえ理解していれば，X68000で『グラII』をプログラミングすることにも対応できるんですよ。

山下：すごい……。ひょっとしたら佐々木さんって，天才プログラマーの素質があるんじゃないですか？

佐々木：そんなことないですよ（笑)。

プレイした感覚を重視した移植

山下：X68000に移植するときに一番むずかしかったのは，どのステージですか？

佐々木：先ほども言ったように，アーケード版はCPUに68000を二つ使っているんですが，多くの場面では，わりと余裕のある使いかたをしているんですね。だから，プログラムの組みかたを考えていけば，68000がひとつでもなんとかなる。ただし，たとえば人工太陽面やモアイ面，それにクラブがでてくるシーンでは，二つの68000をフルに稼動していまして，そのあたりになると，アーケード版と100パーセント同じプログラムというのは，まず不可能ですね。X68000版では，多少，重くなっている（＝スピードが遅くなっている）シーンがそこです。そうしたシーンでは，プレイしていて同じ感覚になるようにと，工夫して作っています。

山下：アーケードとX68000とでは，画面のドット数がちがいますよね。そのへんも苦労されたんじゃないですか？

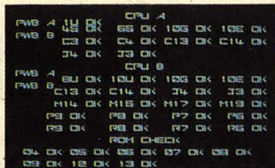
佐々木：そこが一番悩んだところでして，アーケード版のドット数が320×224。X68000版は256×256。したがってX68000版は左右が画面からはみだしてしまうんですが，基本的にゲーム性を損なわない方向で考えました。ゲーム中，プレイヤーの人たちの目線は，画面の右端――つまり，スクロールの前方から敵が出現するポイントを見ていると思うんですね。だから，画面の左端を少し削ってでも，右端からの敵の発生ポイントを合わせてあります。スクロールが停止する場面――ボスキャラとの対決のときなどは，プレイした感じがもっとも近いように画面の位置を決定しています。



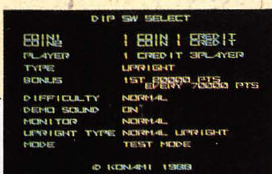
山下：そこまで気づく人も少ないでしょうけど，なるほどねえ。何から何まで100パーセントの移植というのは，そうできるものではないでしょうから，プレイした感覚を近いものにするっていうのは，すごく大事なポイントですよね。

佐々木：今回の開発チーム，それからアーケード版『グラII』開発チームの中にもX68000マニアがいましてね。うるさいんですよ，これが。でも，非常にユーザーに近い意見なわけですからね――X68000版『グラII』では，それがかなり生かされました。

●アーケード・モード●ふつうにディスクを立ち上げると，おなじみ「KONAMI」マークがでてくるのだが，F10キーを押しながら立ち上げると，アーケード基板と同じくRAM／ROMチェックの画面が表示される。別にX68000の内部をチェックしているわけではないのだが，何から何までアーケード基板と同じにしようとした，制作者のこだわりだ。



●アーケード版テストモード●これはマル秘テク。F4キーとF10キーを押しながら立ち上げると，アーケード基板についていたテストモードに入ることができるのだ。I/Oテスト，ディップスイッチ・セレクトやコインカウンター・テスト，カラーテストまでついている。サウンド・テストで，音楽が数秒流れて終わってしまうというのも，基板と同じ。やってくれるぜ！





●MIDI対応●X68000版『グラII』のサウンドは，内蔵音源の他に，MT-32モード，SC-55モードが用意されている。MT-32モードでは，内蔵音源にMIDIの音を重ねて厚みをだしており，SC-55モードは，MIDIの音単体で，ややアレンジされた感じの曲も入っている。対応しているMIDI音源は，MT-32，CM-32L，CM-64，CM-300，CM-500，SC-55（いずれもローランド社製）の6種類。

●THE OFFICIAL ART OF GRADIUSII
●パッケージの中に入っている，豪華な設定資料集がコレ。『機動戦士ガンダム0083』のメカニック・デザインでもおなじみのカトキハジメ氏他が参加しており，ビック・バイパーのモデリングや，敵キャラクターのイラストを堪能できる。



安全地帯もバッチリ再現！マニアをうならせたシーンの数々



●ステージ1（人工太陽）●ボスのフェニックスは，自機を画面の一番上に持っていき，先端を1Pのスコアの3ケタ目に合わせれば，あっという間に倒せる。もちろん，それなりの装備が必要だけど。



●ステージ2（エイリアン）●画面の右上のクボミが安全地帯。グニョグニョと動いている腕にも当たらない。ただし，ビッグアイが前進してくる前に抜けださないとやられてしまう。



●ステージ5（リベンジ・オブ・モアイ）●一度やられて復活したいときに，ぜひとも知っておきたいポジション。写真のように，下のモアイの鼻に微妙に重なっていると，すべてのプチモアイと弾が自機を避けていく。



●ステージ4（火山）●これは安全地帯ではないけど，2周目以降になると，ステージ4の地形が大幅に変わる。X68000版でも忠実に再現。火山が連続する難所もちゃんとあるぞ。



●ステージ3（結晶）●シールドがはがれてしまうものの，写真の位置に入ってしまえば，クリスタルコアは楽勝。かなりポピュラーな技だ。ただし，2周目以降は，遮閉板を撃つと返し弾がくる。

安全地帯はコレ以外にもあるぞ。探してみよう！

X68000は作る側を鍛えさせてくれるハード

山下：佐々木さんのX68000というハードに対する印象は，どんなものですか？

佐々木：まず，『グラディウス』のようなシューティング・ゲームを開発するのには，世界でもトップレベルのマシンですよね。

山下：『グラディウス』に合わせて設計された，なんて噂もありますね（笑）。

佐々木：それから，作る側を鍛えさせてくれるユーザーが多いとでも言いましょうか。これがX68000の一番の特徴でしょう。かつてMSXでも，コナミはユーザーをうならせることをいつも考えていたわけですけど，X68000では，こちらが相当に鍛え上げられないとユーザーをうならすことができない。あと……。

山下：あと……？

佐々木：やっぱり，発売から5年たった今となっては，スペックをもう少し上げてほしいな，というのがあります。発売当初は，当時のアーケード・ゲームの基板を上回るほどの性能を持っていたわけですから。

山下：ちまたで噂されている32ビット機がほしいところですよね。

佐々木：『ゼクセクス』がそのまま移植できるようなスペックだったらうれしいんですけど（笑）。現在のX68000では，『グラII』でほとんど限界に近いんじゃないですかね。

山下：ところで，コナミは非常に幅広い機種に対してソフトウエアを発売していますよね。スーパーファミコン，ファミコン，ゲームボーイにはじまって，PCエンジン，そしてパソコン……。少々シビアにとらえれば，スーパーファミコンで新作1本発売するのと，X68000などのパソコンで発売するのとでは，利益がまったくちがうと思うんですが……。だから，パソコンからコンシューマ系に移っていったソフトハウスも少なくない。そうした状況で，パソコン用ソフトをだしつづけるというのは，何か目的があるんでしょうか？

佐々木：そうですね，単純に利益だけを追求するんだったら，コンシューマ系のほうが有利なことはまちがいないですね。ただ，ボクらの気持ちとして，より多くの人にウチのゲームを楽しんでもらいたいというのがある。それに，いろいろな機種で開発することによって，技術研究できるということもありますし。

山下：CESでコナミのブースを見ると，アメリカでもゲーム機以外に，パソコン用ソフトを数多く発売しているみたいですね。

佐々木：コナミが目指しているのは「総合ソフトウエア企業」なんです。これからも，できるだけ幅広い機種で，ソフトを開発していきますよ。矩形波倶楽部のCDなんかも「音楽のソフト」という捉えかたをすれば，「総合ソフトウエア企業」という目的にマッチしたものなんです。

コナミのX68000用次回作は……？

山下：それでは最後に，X68000ユーザーがもっとも期待している次回作なんですが……。

佐々木：教えられません（笑）。

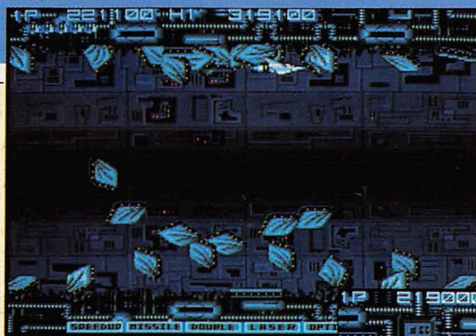
山下：ヒントだけでも。

佐々木：逆に，山下さんが移植してほしいゲームはなんですか？

山下：……そうですね，まず一番移植してほしいのが，MSX版『グラディウス2』ですか。『ネメシス'90』（SPSがこのタイトルで



●ステージ6（高速迷路）　●ここのボス，ビッグコア・マークIIの安全地帯も有名。ヤツが閉じているときのカラの先の赤いラインに自機を合わせれば，レーザーには絶対当たらない。

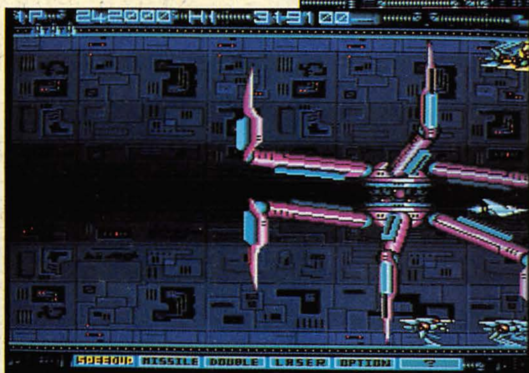


●ステージ8（要塞）①　●まともに戦うと，とてつもなく手ごわい「はがれてくる壁」。しかし，はがれた直後は当たらないので，写真のラインに入ればラークラク。

●ステージ8②●中盤にでてくる壁要塞（？）での，非常に美しい安全地帯がココ。背景の長方形型ラインの底辺部分に自機を合わせて，画面左端まで下がればOKだ。



●ステージ7（ボスオンパレード）●画面の左右を削ってしまったため，カバードコアの安全地帯は非常にシビアになってしまった。写真の位置周辺にある（モアイ佐々木氏談）ので，何度も調べてみよう。



●ステージ8③●「チャンチャンよけ」とマニアの間で呼ばれている高度な技。クラブの足の間のわずかな隙間に合わせて，自機を微妙に上下させるのだ。背景に目印となるラインがある。

X68000版を発売する予定だったが……）の発売が無期延期になってしまっている以上，コナミが『グラディウス2′（ダッシュ）』とかいうタイトルで作るってのはどうですか（笑）。あのゲームを待ち望んでいるユーザーは多いと思うんですけど。

佐々木：（苦笑）

山下：それから，個人的にほしいのがアーケード版『悪魔城ドラキュラ』。決していいゲームとは言えないと思うんですが，あのグラフィックとサウンドは光ってましたよね。ゲーム・センターでプレイしたら怒るかもしれないけど，パソコンでならって気もします。

佐々木：ファミコン版の『ドラキュラI』をバージョン・アップして移植してほしいという声も多いですね。

山下：そうでしょうね。他にも，売れないかもしれないけれど，『恋のホットロック』『ライフフォース』あたりがほしいですね。『恋のホットロック』のBGMがMIDIで聴けるっていうだけで，ボクは買っちゃう（笑）。

佐々木：あの音楽は，ビートルズとかマドンナとか――版権ものですよね。ああいう曲を作る機会はあまりないんで，楽しんで作らせてもらいましたよ。

山下：『ホットロック』の曲って，著作権関係はクリアしてるんですよね。

佐々木：ええ。ちゃんと許可を得てます。

山下：じゃあ，お金のかかってるゲームなんですね（笑）。

佐々木：ええ（笑）。

山下：あと，これは絶対行けるってところでは，MSXの黄金期に発売された一連の作品を，X68000用にグレード・アップしていただきたいですね。『F1スピリット』や『スペースマンボウ』――おっと大事なのを忘れてました，『スナッチャー』ですよ，やっぱり。ストーリーがちゃんと完結するパーフェクト版『スナッチャー』，ああ，コレが一番ほしい。

佐々木：どんな作品でも，どんな機種でも，今後開発する可能性はあると思います。まあ，楽しみにしていてください。そして「総合ソフトウエア企業」としてのコナミの今後に期待していてください。

山下：わかりました。では，最後にベーマガ読者に何かメッセージをお願いします。

佐々木：はい。ベーマガを読んでいるみなさん，もう見つけた人も多いかもしれませんが，X68000版『グラII』には，ある「隠し」が用意してあります。それを見つければ，さらに楽しくゲームが遊べるはずです。ぜひ見つけてください。それから，プレイして感じたことがありましたら，開発までどしどしお便りをください。ボクらは，みなさんのお便りすべてに必ず目をとおしますので。**（1992.2.12・コナミにて）**



NEW VIDEO GAME

速報!!

ストリートファイターII′

CHAMPION EDITION ©CAPCOM Written by やんま



ついにその姿が明らかになった! 全国, そして全世界のゲームファン待望のあのストIIのニュー・バージョン『ストリートファイターII′』がついに登場するのだ。とにかく見てくれ! 新しい闘いの臭いがぷんぷんするこの画面写真を! また今年も熱い, 熱い, 息の止まるようなバトルを楽しむことができそうだぜ!

世界を揺るがした『ストリートファイターII』!

発売以来, その魅力あふれるキャラクターと, 美しい流れるようなグラフィック, やればやるほど味のでてくる操作性, 各キャラのバランスの良さなどで爆発的な大ヒットとなった『ストリートファイターII』だが, 発売して1年たつ今でも人気は冷めやらず, とうとういろいろな変更を加えたニュー・バージョンが発売されるにいたった。それがこの『ストリートファイターII′(ダッシュ)』だ。

解せないクンも新しいメモ帳を購入し, 今か今かと待っていた。宮塚くんも長髪をなびかせ「ウオッウオッ」と待っていた。CES会場でニラミをきかせながらやんまと対戦した怖い外人も, 台湾でストIIの変な漫画を描いている漫画家も, まさに世界が待つ中で, やっとこのストII′の登場となったのだ。

気になる前作からの変更点は……

まだ細かな変更点はわかっていないが, はっきりとわかる大きな変更点は四つ。

まず, 前作ではプレイヤーが選ぶことのできなかったバイソン, バルログ, サガット, ベガの四天王が使えるようになったということ。もちろん, 対戦での使用も可能だ。

そして二つ目は, ファンから要望が多かった同じキャラ同士の対戦もできるようになっているってこと。これで, 対戦大会で同じキャラを使うもの同士がぶつかった時でも, ジャンケンで使用キャラを決めるなんてことがなくなるわけだ。それに, これではじめてブランカの骨(感電シーン)が見れることにもなる。いったいどんな骨格をしてるのか楽しみなところだ。

三つ目は, グラフィックの一部を描き直しているってこと。写真を見る限りでは, リュウのアップがちょっと変わっているぐらいしかわからないが, 他にもいろいろ描き直されているらしいぞ。

そして最後は, 新たなる挑戦者がほしいとき, 画面に「求む!対戦プレイ!」と表示させる機能がついたってこと。これはラウンドがはじまる前にスタート・ボタン(1Pか2P)を押すことで表示できる。これさえあれば他の人に声をかけることができない内気な性格の人も, 思う存分対戦プレイができてしまう。なんて親切な機能なんだろう(笑)。

以上, これらが大きな変更点だ。その他の細かい設定の変化などは, とりあえずプレイしたほうがよくわかると思う。百聞は一見にしかず。発売はもうすぐだから, 毎日ゲーム・センターへ通って入荷を待つべし! 待つべしぃぃ!

これがストII′だ!



▲ストII′ではバイソン, バルログなど四天王が選べるようになっている。対戦プレイでサガットのタイガー・アッパーカットや, バルログのフライング・バルセロナ・アタックが炸裂! はたしてその操作方法は?



▲もちろん, ベガも操作可能だ! サイコクラッシャーハメとかあったら怖そう(笑)



◀そして同じキャラ同士の対戦が可能になっている。キャラは見やすいようにそれぞれ2色ずつ用意されている

青春麗VS赤春麗。



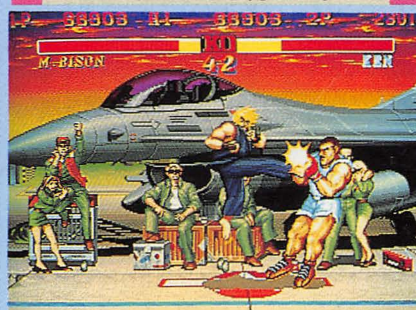
▲空中での投げあいが熱そうだ

青ブランカVS青本田。



▲本田の顔の隈どりが青いのに注目! 青いブランカを見た宮塚君は「ウオッ, 青いぜ!」と回転しながらよろこんでいた

バイソンVS青ケン。



▲ガイルのフラッシュ・ピストン・マッハパンチとバイソンのラッシュではどっちが強いか!?



イングランドの伝説をゲームでお勉強

ナイツ オブ ザ ラウンド
～円卓の騎士～

©CAPCOM　Written by やんま

『ファイナルファイト』や『ワンダー3』,『ストII』など,最近のゲーム業界において,つねに話題の中心となってきたカプコンのCPシステムだが,このラインナップにまたまたファンタジックなアクション・ゲームが仲間入りした。その名は『ナイツ　オブ　ザ　ラウンド』。

このゲームはイギリスの「円卓の騎士」という有名な伝説を題材にして作られたゲームなんだ。なんで円卓の騎士っていうかというとね……ま,それは最後までプレイしたときにわかることでしょう。

ストーリー





騎士になるために修行中だった青年アーサーが伝説の聖剣エクスカリバーを,その突き刺さった巨大な岩から引き抜いたことからこの物語ははじまる。

思いがけず剣を引き抜いてしまったアーサーの目の前にマーリンと名のるマジシャンが現れ,つぎのような言葉を告げた。

「この乱れきった世の中を平和に導けるのは,もはや無限の力を秘めた聖杯をおいて他にはない。引き抜いたものに王の座を約束するこの聖剣を引き抜いたおまえならば,聖杯を見つけだし,イングランドを平和に導くことができるだろう。今すぐ旅にでるのだ,イングランド統一のための戦いの旅に。」

こうして聖剣を引き抜いたアーサーと,修行中に知り合った剣士ランスロット,それに格闘家パーシバルの3人は,聖杯を見つけるための旅にでたのであった。

防御がゲームのポイントだ

操作は8方向レバーと2ボタン。レバーで自分の選んだキャラを動かし,攻撃ボタンで剣を振り,ジャンプ・ボタンでジャンプする。

そして,敵に周りを囲まれたり,危険だなと思ったときは,攻撃ボタンとジャンプ・ボタンを両方同時に押せば,おなじみメガクラッシュを使うことができるんだ。これで周囲の敵を一掃することができる。ただ,これを使用して敵にダメージを与えると,自分のバイタリティも少しだけ減っちゃうから,使いすぎには注意が必要っと……ここらへんは,カプコンのアクション・ゲームにはおなじみとなったシステムだね。

でも,この『ナイツ　オブ　ザ　ラウンド』の操作方法はそれだけじゃ終わらない。じつは,これからあげる剣の振りかたや防御のしかたのほうがゲームの重要な鍵を握っているんだ。

その重要な操作方法,まずはその①。レバーを前方に入れながら剣を振ると,頭の上に振りかぶってから思いきり剣を振り降ろす『大振り』をすることができる。これは敵に与えるダメージが普通に剣を振るよりも大きいという,お得な振りかたなんだ。でも,振りかぶってから剣を振る分,隙も大きいので,素早い敵なんかと戦ってるときは使わないほうがいいんじゃないかなと思う。出しかたのコツはレバーをボタンを押すよりもちょっとだけ遅く入れるってことね。

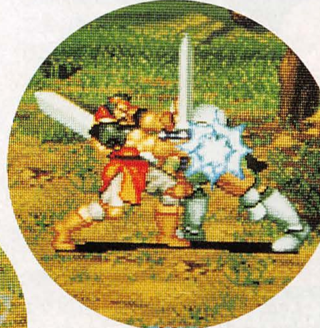
そして,重要な操作方法その②は『防御』。レバーを進行方向とは逆に入れ,それと同時に攻撃ボタンを押すと,自分は少しの間だけ剣を立てて『防御』の体制を取るんだ。この体制の間は敵の攻撃を受けてもダメージを受けない。しかも,敵の攻撃を受けた後は,自分が少しの間だけ白く光り,無敵状態になることができるという,一粒で二度おいしいというグッドなフィーチャーなんだ。この無敵状態の間は反撃のチャンス。素早く敵に突っ込んで剣を振りまくり,形勢逆転を狙うことができるぞ!

この『防御』を完璧に使いこなせるようになれば,かなり楽にゲームを進行することができる。これのコツも『大振り』と同じくレバーをちょっとだけ遅く入れるってことだ。最初はむずかしいかもしれないけど,やってるうちに慣れてくるんじゃないかなと思う。ただ,防御の体制を長いことしていると,自分は疲れてしまい,ちょっとの間動けなくなってしまうってことも忘れないように。


◀二つのボタンを同時に押せばおなじみメガクラッシュ。周囲の敵すべてにダメージを与えることができる。でも,バイタリティが少し減ってしまう

操作方法




◀これが防御の体制。レバーをちょっと遅らせるのがポイントだ。このときに敵の攻撃を受ければ少しの間だけ無敵状態になることができる。いっきに反撃だ!



◀レバーを前に入れると同時に攻撃ボタンを押せば,頭上から剣を振り降ろす『大振り』になる

選べるキャラは3種類。各キャラごとにちがった技が……

そして，重要な操作方法その③は，各キャラごとに用意された『特殊技』。これは各キャラごとにちがった技があり，レバーやボタンの組み合わせによってだすことができるというもの。たとえば，主人公の1人，アーサーだったら，レバーの上と攻撃ボタンを同時に入れればアッパー・スイングをするという具合いだ。

どのキャラでどんな技が使えるのか，まずプレイする前に予習しておこう。



▶これがキャラクター選択画面。ゲームをはじめる前に，まずここでキャラクターを選ぶ

アーサー



血気盛んな17才の男子。近頃の若い者には珍しく本気でイングランドの未来を心配している。自分がウーサーの息子だとは露ほども知らないが，偉大なる王の息子だけあってナイトとしてのセンスは抜群。正統派の武器を得意としている。従って成長も正統派の騎士として進んでいく。

攻撃力：★★★★★★
防御力：★★★★★★
素早さ：★★★★★★

■使用武器

ソードと一般に呼ばれるもの。ブロードソード，グレートソードなど，エクスカリバーもじつはこの類にわけられる。

■使用防具

成長に従って防具も，この偉大なる王の息子を守るのにふさわしい鎧に変わっていく。

■特殊技

攻撃ボタンとレバー（上）を同時に入れればアッパー・スイングをする。

ランスロット



幼い頃から強くなって有名になってやろうという気持ちが強く，8才で家出して以来，10年間ひたすら修行の道を歩いている。

どこで覚えたのか東洋の剣術や武術も体得しているようす，身が軽いことを利用しての軽業子的な攻撃が得意。

攻撃力：★★★★
防御力：★★★★★
素早さ：★★★★★★★

■使用武器

シミターと呼ばれる曲刀を使用。アーサーのソードとはちがい，切り裂くことを目的に作られたもので，比較的に軽く振り回しやすい。

■使用防具

フットワークを主にした攻撃のため動きやすいように鎧を身に付けている。成長の過程は彼の性格上，見た目の派手さを求めたものになる。もちろん修行歴10年の彼らしく，機能の追求も忘れてはいない。

■特殊技

攻撃ボタンとレバー（上）を同時に入れればサマーソルト・キックをする。

防御しているときにジャンプ・ボタンを押せば高くジャンプする。

パーシバル



山賊に襲われたところをランスロットに救われて以来，彼にあこがれつき従うこととなる。

3人の中では一番若い16才。ついこの間まで鍛冶屋のせがれだったのでソードなどの類はうまく使えない。しかし3人の中ですばぬけたその体格は腕を振り回すだけでも立派な武器になることに気がつく。

攻撃力：★★★★★★★
防御力：★★★★★★
素早さ：★★★★

■使用武器

そのパワーが存分に使える武器を使用。こん棒，メイス，バトルアックスなどの殴る武器を好んで持つ。

■使用防具

体が大きすぎて既製の鎧が合わないので，ほとんど裸に近いかっこうで戦っているうち，それがトレードマークになってしまった。

成長すると下半身や腕に鎧を付けはするが，依然として上半身はフレディ・マーキュリーのままである。もっともその筋肉自身が一種の鎧となってはいるのだが。

■特殊技

レバーを前へ素早く2回入れるとダッシュ。ダッシュ中に攻撃ボタンを押すと，ジャイアント・スイングをする。

ジャンプ中に攻撃ボタンを押すと，着地したときに強力な攻撃をする。

後方にレバーを入れると同時にジャンプ・ボタンを押すと後方に転がる。

同じ種類の敵を続けて倒そう

この『ナイツ オブ ザ ラウンド』では，プレイヤーが敵を倒したり，アイテムを手に入れるごとにポイントが入り，ある程度のポイント以上いくとレベルが上がるようになっている。もちろんレベルが上がるとそれに従って，プレイヤーの攻撃力も上がるようになっているんだ。

ここでうれしいのは画面の中のプレイヤーの姿も，レベルに合わせてだんだんかっこよくなっていくってこと。最初はただの一兵士だった自分がレベルが上がっていくにつれて，あれよあれよと立派になっていく。最強のレベル16の頃にはもう一国の王子様って感じの豪華な姿になってしまうんだ。注意して変化を見てるとおもしろいよ。

そしてじつは，このレベルを早く上げる，ちょとしたテクニックが存在する。それは，同じ種類の敵を連続して倒すってことだ。そうすれば普通に敵を倒すよりも高得点。とりあえず，ためしてみてね。



◀最初はただのみすぼらしい兵士だったのが，レベルを上げていくと……



▶こんなに立派な鎧をまとった兵士になってしまう。でもパーシバルは成長するとハゲてしまう。かわいそうに……

大きいものはわけてから取れ

ゲーム中，障害物などを壊すとでてくる大きい宝箱や食べ物などは，剣でたたいてわけることができるんだ。じつは，そのまま取ったよりも，わけてから取ったほうが，ちょっとだけお得。「でも，ほんのちょっとじゃない」と馬鹿にするかもしれないが，チリも積もればやんまとなる，じゃない，山となる。長期的に見ればけっこう大きいよ。だから大きいものはわけてから取るようにね。





▲▶こういう大きな食べ物や宝箱は，1回剣でたたけば3〜4個に分裂する。わけてから取ったほうがちょっとだけお得だ。2人でやってるときはわけあってもよし，奪い合ってもよし

画面はこうなっている

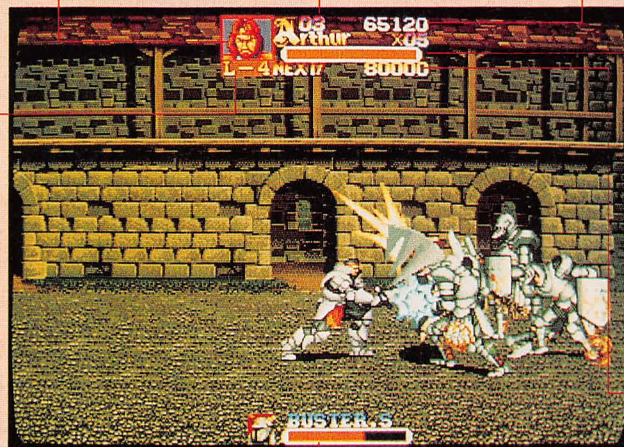
プレイヤーが操作しているキャラクターの顔と名前

コンティニュー回数

現在プレイヤーが持っている得点（経験値）

プレイヤーのバイタリティ

プレイヤーの現在レベル



プレイヤーがつぎのレベルに上がることのできる経験値

プレイヤーが交戦している敵の顔，名称，バイタリティ

全7ステージ。イングランドを統一し，伝説を作れ！

森の中での戦い。

▼相変わらずCPの画面は美しい。このように敵が乗ってきた馬を奪い取ることもできるぞ。馬に乗ったとき，方向転換はジャンプ・ボタンで行なう

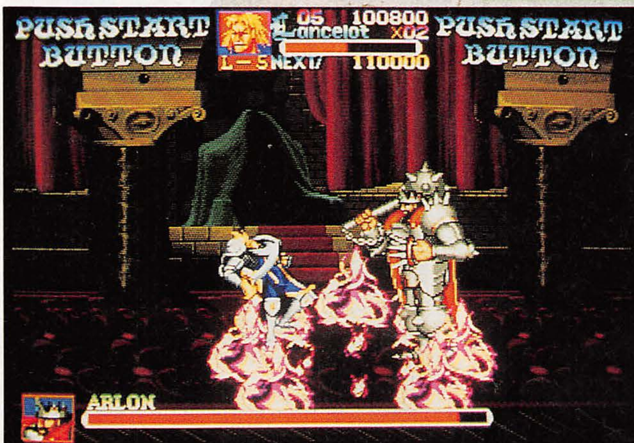


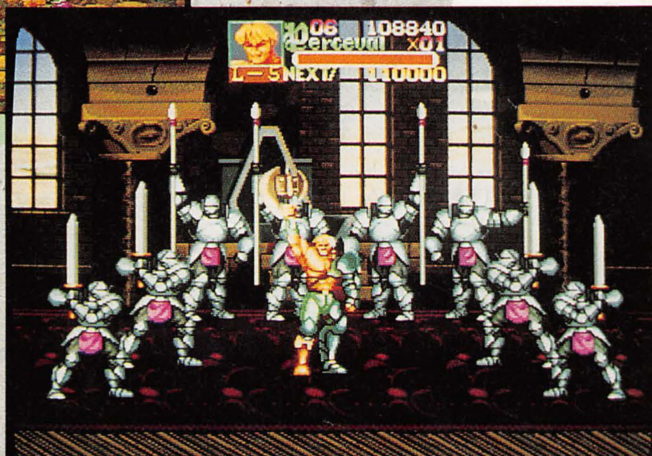


▲ゲームは村からはじまり，城砦，海を渡ってイングランドの近くの島，そして敵の王城へと展開していく。全7面だ

▲破壊王アーロンを倒すために，必死の覚悟で城に乗り込んでいく。アーサーは切込み隊長として他の兵士を先導していくのだ

▼こいつが破壊と略奪の限りをつくすアーロン王。ついに決戦のときがきたのだ。特殊技と防御を駆使してアーロンを倒せ





▲やった！　アーロン王を倒した！　アーサー達は仲間と勝利をわかちあう。しかし……まだまだゲームは終わらない！

CHALLENGE SIMULATION GAME

天下分け目の関ヶ原，勝つのは東軍？西軍？

『関ヶ原』

対応機種：PC-9801VX以降(NOTE対応)，マウス対応，MIDI(ローランドMT32/CM32L/CM64)対応，ハードディスク対応
価格：12,800円
発売元：アートディンク
発売中

Written by 猪野清秀

いつも独創的な内容とすばらしいグラフィックでユーザーを楽しませてくれるアートディンクから発売された戦国SLGを紹介しよう。

これは単なる戦国SLGではない。いままでどこのメーカーも取り上げていなかったテーマ，「関ヶ原合戦」をゲーム化したのである。

数ある戦国SLGの中でも，異色の作品となりそうな『関ヶ原』。果してそのデキはいかに？

「関ヶ原合戦」を知らない人のために

『関ヶ原』は，1600年に起こった「関ヶ原合戦」を題材としてとりあげたSLGである。天下を二つに分けて繰り広げられたこの合戦を知らない人はいないと思うが，念のためかいつまんで説明しておこう。

豊臣秀吉が死んだのち，時の人徳川家康は天下を自分のものにしようと，いろいろな謀略を進めていた。これに対抗したのが秀吉によって大名に取り立てられたがゆえに，秀吉に大恩を感じ，豊臣政権を支える石田三成。2人の間の確執(かくしつ)は日に日に大きくなり，いつかお互いに，相手を倒さねばならないと実感する。

そんなおり，会津の上杉景勝が家康に対抗し戦力を増強する。それを征伐せんと出発した家康軍（東軍）に対し，三成はここぞとばかりに挙兵する（西軍）。しかし家康は進路を反転し，三成軍を待ちかまえる。両者は美濃国の関ヶ原で，1600年9月15日に激突する。

関ヶ原に集まった勢力だけでも，東軍7万4千，西軍8万4千。まさに日本史上空前絶後の戦いである。外交に長けていた家康は，西軍の小早川秀次に以前から誘いをかけ，裏切らせることに成功。これをきっかけに，西軍は総崩れとなり，戦いは東軍の勝利に終わる。これがもとで豊臣政権は崩壊し，15年後の大坂の陣で豊臣家は滅亡。徳川家康の天下がはじまるのである。

いわば関ヶ原合戦は，歴史上の大きな転換点。これをゲームにしたのが『関ヶ原』なのだ。

『関ヶ原』の構成

『関ヶ原』は二部構成のゲームとなっている。もちろんプレイヤーは東軍の総大将徳川家康か，西軍の大将格石田三成となってプレイするのだ。

第一部は1600年の8月15日からはじまる「権謀術数(けんぼうじゅつすう)編」。日本全土に渡って外交戦を行なない，来るべき合戦で少しでも有利になるように工作をこらす。

第二部は「関ヶ原の合戦」。『関ヶ原』のメインともなる部分だ。9月15日にはじまった関ヶ原での戦いをシミュレートする。

第一部と第二部を合わせても半日あればプレイを終えることができるが，時間がない人のために第二部からはじめることもできる。



▲第一部・第二部どちらとも，東軍（徳川家康）か西軍（石田三成）どちらを担当するかを決める



◀第一部のメイン画面。ゲーム内の時間はリアルタイムに経過していく。マップの表示する場所の縮尺は自由に変更できる

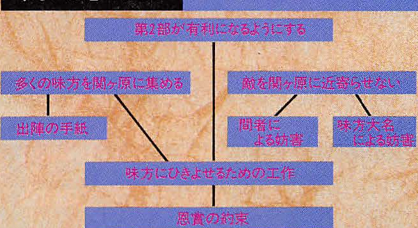
▶マップの表示形式はいろいろなタイプのものがある。これはランドサット。見た目はきれいだが，プレイには役に立たない



◀各地の大名の情報は，間者を使って収集しないと中身が更新されない。古いままの情報で物事を判断すると，あとで大変なことになる

▲刻々と変化する情勢が報告される。見落とすととんでもないことにもなりかねないぞ





◀出陣要請の書状を送る。快諾してくれるととてもうれしい



▶現在関ヶ原に集結している兵力を比べてみる。現状の把握も重要だ

その場合，部隊の配置などはほぼ史実どおりに行なわれる。合戦だけを楽しみたいのならこれでもよいが，関ヶ原の雰囲気を存分に味わいたいのなら，ぜひとも第一部からプレイしてほしい。

謀略の限りを尽くせ！

第一部「権謀術数編」では，関ヶ原での合戦をいかに有利に進めるようにするかがポイント。いわば第一部は，第二部のための下準備ということになる。

合戦当日までの月日はちょうど1か月。この間に，全国各地の武将に手紙を送り，出陣をうながしたり，裏切りを約束したり，味方が敵に寝返るのを防いだりするのだ。

全国には大将自身の他にも数多くの大名がいる。自分の信じる陣営に堅く忠誠を誓うものもいれば，日より見主義的な者もいるし，どちらにつくか迷っているものもいる。味方についている大名のうち，信義厚いものはともかくとして，裏切りそうな大名には戦後の恩賞を十分に保証して，裏切らないようにしよう。

逆に，敵方の大名でもこちらの努力しだいではその場で寝返ったり，第二部での裏切りを約束してくれるものもいる。だがパソコン・ゲームでありがちな「しつこく繰り返せばいつかは成功する」という手段は使えない。何度もたびかさねて手紙を送ると，その大名の信頼を失ってしまいかねないからだ。

自分の陣営に属する大名がわかったら，それらの大名に関ヶ原への出陣を要請する。やる気のある大名はすぐさま行動を起こしてくれるが，なかなか乗り気でない大名もいる。何度も要請するときらわれてしまうので注意。

とにかく第二部がはじまるまでに，関ヶ原にいるか，そのすぐそばにまで来ていないと，いくら自分に味方していたとしてもそれほどの意味はない。戦いに参加できないからだ。

敵方の大名も，関ヶ原に向かっている。マップを見ていると，少しずつ全国から，敵味方にかかわらず軍勢が集結しているのがわかる。進軍の途中で敵軍と接触すると，そこで戦闘がはじまってしまう。もちろんそれだけ関ヶ原への到着が遅れるし，下手をするとそこで戦死してしまうかもしれない。

敵方の軍勢の移動をいかに妨害しつつ，味方の軍勢を関ヶ原に移動させるかが重要になってくる。とにかく，関ヶ原にたどり着けばこちらのものなのだ。間者（忍者）を使って敵部隊を足止めするのもいいだろう。第一部しだいで第二部の勝敗も決まるといっても過言ではない。

これはゲームではない，絵巻だ！

第一部で集めた兵力を用いて，第二部の合戦は行なわれる。まずはじめは夜中の軍議。これからはじまる合戦の先陣をきる者の選択と，各武将の（関ヶ原内での）移動を行なう。夜中の移動なので，あまり長い距離を走らせると敵の伏兵にあったり脱走されたり疲れたりで，兵力が消耗してしまうので注意。

夜が明け，いよいよ合戦がはじまる。関ヶ原特有の霧が晴れると，目の前には敵味方が入り乱れて配置されている。各部隊に移動や突撃の命令を与え，戦闘を指揮するのがプレイヤーの役目だ。

事前に裏切りを約束していた大名に，裏切りの実行をうながしたり，各部隊の陣系を決めたり，疲れた部隊に酒や弁当をあたえて休息を取らせたり，やることは多い。何もしなくても，一応勝手に戦闘は進んでいくのだが，プレイヤーが指示をするのとしないのとでは結果に雲泥の差がでることは確かである。

まるで戦国の絵巻物のようなキャラクターが画面内を歩きまわる。ある者は鉄砲を構え，ある者は馬にまたがり駆け回る。絵巻では感じることのできない合戦のようすが，リアルタイムで動いているところを見れば，感動しない者はいないだろう。見とれているだけでは勝てないのは当然だが。

戦いは相手の大将を倒すまで続けられる。東軍なら石田三成，西軍なら徳川家康を討ち取れば見事に勝利だ。実際には戦いはじめてから半日くらいで勝負がついてしまった関ヶ原合戦だが，展開しだいでは2日，3日と続くこともある。戦いが長引けば，1日目に到着できなかった援軍が，つぎつぎと現れるのだ。

もし勝つことができれば，自分に味方した武将への恩賞を決めて，晴れてゲームは終了。自軍の陣営の色に染まった日本地図を見るのはじつに気持ちがよい。

とにかくプレイすべし

「関ヶ原合戦」というテーマは，戦国時代にしては多少マイナーかもしれない（というより，今までになかった時代背景だから，そう思うのかもしれないが……）。だが，このソフトはきちんとしたつくりをして，細部にまで配慮を凝らせば，すばらしいものができる好例だと言えよう。

『関ヶ原』はアートディンクのソフトとしてははじめて，MIDIとハードディスクに対応している。これらの周辺機器を持っている人はぜひとも使ってみてほしい。

「関ヶ原」の流れ　第2部「関ヶ原の合戦」



◀いよいよ総大将の出陣だ！

▶第二部では，その日のはじめに軍議が開かれる。部隊の移動などをしておこう



▲第一部で奮闘しただけあって，西軍にはそうそうたるメンバーがそろった。これなら勝てるかも？

◀ついに敵の総大将，徳川家康を討ち取った！ これで西軍の勝利は決まったのだ

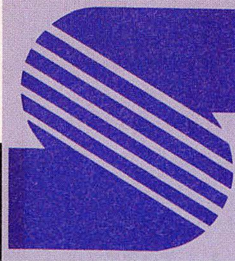
▲見事に合戦に勝つと，恩賞の土地を分配できる。敗北した側の大名の土地を取り上げて，自分の味方をした大名にわけあたえよう

▲関ヶ原特有の霧に覆われた戦場画面。前に見えるは敵か味方か

◀敵味方入り乱れての大乱戦。敵の総大将はいずこにありや？

▲平然と立ち並ぶ大軍勢。戦闘の火ぶたはきっておとされた！

■アートディンク：〒260 千葉県千葉市高洲1-21-1三基ビル3F ☎0472-79-9392





正史を基にした超リアル三国志SLG，登場！

天舞～三国志正史～

■ 対応機種：PC-9801VM以降（マウス対応，MIDI対応） ■ 価格：12,800円
■ 発売元：ウルフチーム ■ 発売中

Written by 煌竜

自由度の高い独特な戦国時代SLG「斬」シリーズを擁するウルフチームから，今度はなんと「三国志」をテーマにしたゲームが発売された。各地で同時に起きる争乱を精密に再現する1日単位のリアルタイム制，武将の能力を重視した官位の採用などの数々の斬新なゲーム・システムは，ありきたりの戦略級SLGの概念を大きく塗り変えるものといえるだろう。



オープニングより。

▲▶激しい動乱の中，中国全土，朝鮮半島，そして台湾まですべて統一できるかな？



▶ゲーム開始時点，武将選びの場面。16人の中から，自分の好きな武将を選ぼう（無茶はしないように）

▲これが，標準的な画面構成（はじめはこれから）。マップは季節によって色が変化する

◀史実そのままの力をもって登場する英雄たち。忠誠心は見えないので，良い人材は高い官位につけてあげよう

「正史」の魅力

西暦200年頃，広大な大地，中国を舞台に三つの国が興亡を繰り返す「三国志」の物語は，小説や漫画，アニメなどで日本でも広く知られている。この「三国志」は正確には「三国志通俗演義（三国志演義）」という，14世紀の後半に羅貫中という人が書いた小説を原典としているのだ。

史実では天下をとれなかった劉備玄徳を主人公とし，敵役の曹操を相手に関羽や張飛，諸葛亮などの英雄が活躍する物語は，歴史小説としても，人間ドラマとしても文句なしにおもしろい。しかし，あくまで小説である以上，史実を多少脚色したり，英雄の能力を誇張した点があることもまた事実だ。

ところが，『天舞～三国志正史』はその「三国志演義」ではなく，正式な史書として時の王朝によって書かれた，正史の「三国志」を基にしているのだ。当然，登場する武将たちも，実際に歴史に登場した能力そのままに活躍することになる。その数はじつに1,000人を超え，しかも表にでる六つのパラメータの他に，史実に基づいた裏のデータまで組み込まれているという念の入れようだ。まさに，三国時代を正史そのままに再現し得るゲームだといえるだろう。

史実に近い戦略が可能

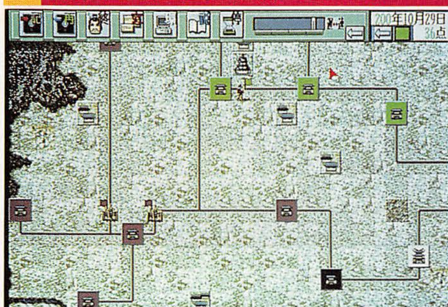
個性的な武将たちを政治・軍事にうまく活用し，126の郡で構成される中国全土を統一して皇帝となることがゲームの目的なわけだけど，その経過を楽しむために，数々の新たなシステムが『天舞』には採用されている。

その中でも一番のウリといえるのが，エリア制の廃止。1日ごとの時間経過による，史実さながらのリアルタイム・システムだ。全体の状況に目を配りながら各所に命令を下す，まあ『シムアース』に近いといえば近い感じなのだが，このシステムのすごさをわかってもらうには，例を挙げたほうが早いだろう。

「関羽を大将軍とした劉備第一軍は，北方へ主力を注ぐ曹操軍の隙をついて都を襲い，占領した。それに対して曹操は南西の南陽から猛将・張遼を将軍とする総勢4,800人の軍を始動，皇帝奪回に向けて進軍を開始する。あわてた劉備は都市の守備兵をすべてかき集め，4,400人の軍勢で城外に撃ってでた。人数では負けていたが，総大将関羽，軍師趙雲に雑号将軍張飛を加えた劉備軍の武勇によって，戦闘は互角の消耗戦の様相を呈し，ひと月余りが経過した頃には，劉備軍1,400，曹操軍1,000となっていた。ところが劉備（プレイヤー）が戦場に気をとられている間に，曹操の第2軍1,200が北方より引き返し，気づいたときには都市からわずか3日の場所にまで近づいていた。危機を感じて関羽に引き上げを命じるが，騎馬隊のみで編成された敵軍の速度にかなうわけもない。守備兵を新たに雇うだけの予算すらない劉備は，都市は落ちるものと判断，輜重隊に乗せて間一髪のところで劉協皇帝のみを脱出させることに成功した」

これは実際にゲームで起こった事柄を，そのまま書きだしたものだ。わずか1日の差で援軍が間に合わず，都市が陥落する。騎馬のみで編成された機動軍団で，敵の輜重隊を襲う。コマンド入力に制約の多い既存の戦略級SLGでは不可能だった，現実そのままの戦略行動が自由にとれるのだ。戦略の腕を存分に振るいたい人にはピッタリだろう。

拡大図を全面に広げてみた。



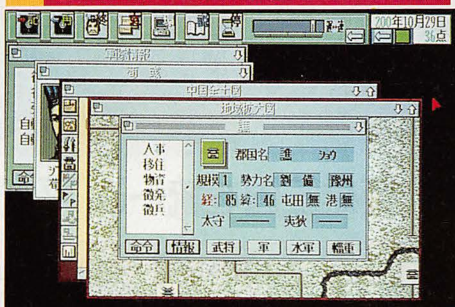
▲郡の首都である各都市の他，軍や輜重隊，塞や村落が見える

これがタイリング。

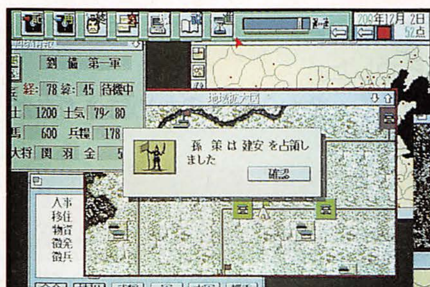


▲ウィンドウを使いやすい大きさに切って，タイル状に並べてくれる

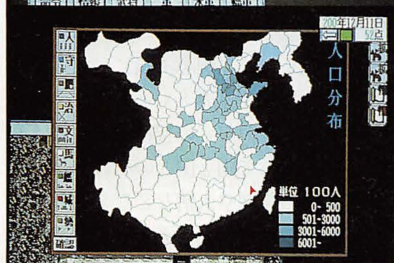
こっちはカスケード。



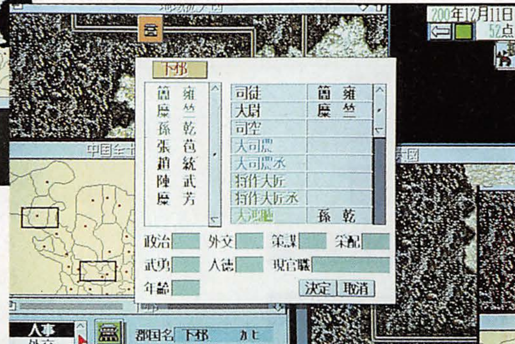
▲ウィンドウをまとめて，必要ないものをよりわけるのに便利



◀何か大きなイベント（武将の戦死・都市の陥落など）が起こると知らせてくれる。その下に見えているのは駐屯中の軍隊だ



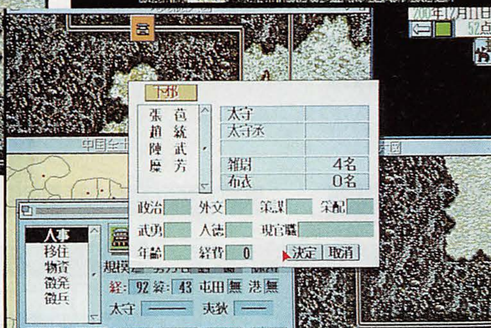
▲現在の形勢を把握するのに役立つグラフ機能。画面右のアイコンは，ウィンドウを一時的に格納したものだ（いつでも呼びだせる）



▲これが中央官庁の官位の一部。任命した武将は，都にいないと役に立たないのだ。遷都もできるけどね



▶後漢最後の皇帝，劉協。彼を手に入れるか，皇帝を自ら名乗る（!）ことも勝利条件の一つだ



▶こっちは地方。高い官位を与えると，忠誠心も向上するのだ(やっかんだ他武将の忠誠が下がることもある……)

国の運営を再現する

リアルタイム制の廃止と並んで特徴的なのは，大局的な戦略・政略以下の処理，つまり実際の戦闘や治水・開墾といった実務にかかる手間を，独特な官位制度によってすべて解決してしまっている点だ。

普通のSLGには国ごとに太守がいて，それぞれが自分の国の中で仕事をすることによって国家全体が強くなる形式のものが多い。だが，『天舞』では太守はあくまで「郡」を治める地方役人にすぎず，都に置かれた中央官庁がその上で国全体を統括している。実際の歴史のように，真に優れた人材は国力そのものを上昇させられるようになっているのだ。

また，個別部門に対応した官位に人材を振りわけることによって，特定分野の充実を計ることも可能となっている。たとえば，農業大臣にあたる官位に優秀な人材をつければ食料の収入が増え，司法大臣にあたる官位につければ治安が向上するといった具合いだ。逆に名政治家を一時的に太守として地方に派遣し，弱い地域を活性化させるなどの応用も可能だから，いろいろな組み合わせを試してみるのも一興だろう。

軍事に関しても同様で，各軍には総大将の他，それを補佐する幕僚や部隊長を多数つけられるようになっている。1人1軍という規制はないわけだから，一つに集中させて無敵の軍団をつくりあげるのも，均等に配置して柔軟な他面作戦を行なうのも，プレイヤーのお好みしだいだ。

M-VIWS

「M-VIWS（マルチ・ビジュアル・インターフェース・ウィンドウズ）」。前述した『天舞』の特徴は，これによって最大限に効果を発揮しているといっても過言ではないだろう。

『天舞』には固定された基本画面にあたるものは存在せず，中国全体図と拡大図を中心に，必要な情報を必要なときにマルチ・ウィンドウで取りだせるようになっている。写真を見てもらえばわかるように，サイズを変えて複数の場面を同時に監視することも，また自分の使いやすいように整理することも自由自在。マウスのクリック一つで（キーボードも可）すべて事足りる操作性の良さは抜群だ。

ゲーム中には注意すべき前線の位置も刻々と変わっていくので，この機能をフルに活用することが勝利への近道となるだろう。

おわりに

他にも，地方によって物の価格がちがったり，水軍を利用できたり，官位によって忠誠心が変化するなどさまざまな特徴があるけれど，いちいち紹介していたらキリがないので，残念ながら省かせてもらう。

しかし，一つだけ言えることは，これらの要素はすべて「史実を再現可能とする」ために取り入れられたものだということだ。そして，1日刻み，境界線のない126の郡にわかれた広大な中国大陸は，これまでの戦略SLGではできなかった，「もう一つの三国志」を創りだすことを，実現している。あえて「正史」を正面に打ちだした意味も，多分そのことにあるのだろう。これからの戦略型SLGの，新たな傾向を示す作品だ。

CHALLENGE SIMULATION GAME

英雄三国を統一し，平安をもたらさんとす！

三國志III



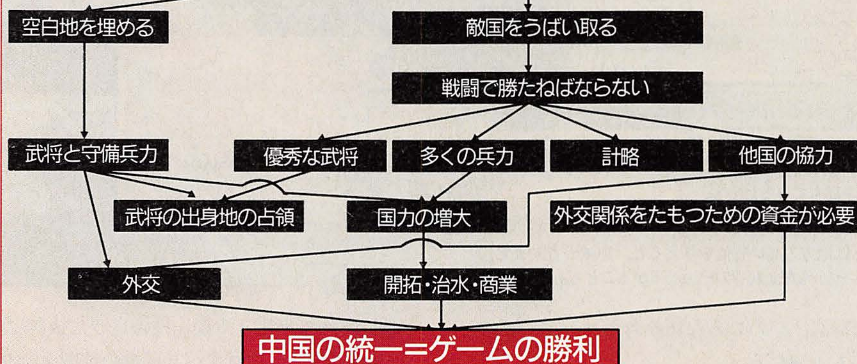
■ 対応機種：PC-9801
■ 価格：14,800円
■ 発売元：光栄　■ 発売中

Written by 猪野清秀

シミュレーション・ゲームの大作として有名な光栄のラインナップの中で，最も名を知られているのが『信長の野望』と『三國志』。それぞれ熱烈なファンをかかえ，シリーズの最新作がでるたびに，徹夜でプレイする者が続出する。

そのうちの一つ，『三國志』シリーズの最新作『三國志III』がようやくその姿をあらわした。

この記事を読んで予習をし，今から徹夜のために体力をたくわえておこうではないか!?



『三國志III』で中国の覇者に！

『三國志III』は，2千年ほど前に中国で繰り広げられた戦乱を描いた書籍「三国志」や，それを物語化した「三国志演義」を元に創られたSLGだ。関羽や張飛といった，パワーで攻める勇将や，孔明などの智将が繰り広げる数々の戦闘，そして国と国とのしれつな外交戦。人と人との義理や人情などなど，さまざまな点で読む者に感動を与える「三国志演義」の世界を，自分のパソコン上で再現できるのだからたまらない。日本の戦国時代に近い感触があるかもしれない。

『三國志III』も基本的には今までの『三國志』シリーズのシステムを継承している。開拓などをして国力を高め，能力の高い武将を雇って軍備を増強し，敵国を攻め，領地を獲得していく。力攻めだけではなく，外交戦を駆使して1国の敵に二つ以上の国を立ち向かわせることもできる。

最終的に他の君主をすべて滅ぼして，中国全土を自分の担当した君主の支配下におさめれば晴れて中国の統一を果たしたことになり，プレイヤーの勝利という寸法だ。



▲今回用意されているシナリオは6本。最後のシナリオはなんと諸葛亮が死んだあとの時代のものなのだ

▲『III』では一般武将も作成できる。データを入力してできあがり

◀占領地域の表示。この表示のタイプは前作のものと同じ

▼同じゲーム画面でも，春夏秋冬によって色が変わるのだ。雰囲気がでてグッド



▲新武将の顔は好きなのを選べる。データにあったものを選択しよう



▶シナリオ1で選択できる君主の一部。かなりマイナーな武将でもプレイできるからうれしい

■光栄：〒223 神奈川県横浜市港北区箕輪1-23-3　☎045-561-6861

これが『三國志III』だ!

それでは，『三國志III』の特徴を，前作『三國志II』と比較しながら見ていくことにしよう。

その1 国の仕組みが変わった

今までの『三國志』シリーズでは，領地はエリアごとにわけられていた。支配地域はそのエリア単位となり，戦闘もエリアからエリアへのものだった。

しかし『三國志III』はちがう。画面を見てもらえば一目瞭然である。今回は国をエリアごとに区切るのではなく，城ごとに支配地域を区切り，戦闘も城から城への行軍の過程で行なわれることになったのだ。点と点を結ぶ，俗に言うところの「ポイント・トゥ・ポイント(Point to Point)」というシステムである。有名どころでは『天下統一II』(システムソフト)がいい例だろう。

その2 武将が変わった

『三國志III』に登場する武将は約600人。前作では「新君主」という名のオリジナル武将を作成し，その君主でプレイをすることができたが，それは『III』でも当然のことながら可能である。

さらに『III』では，一般のオリジナル武将まで創ることができるのだ。プレイしているうちに，自分で登録した武将がひょっこり顔をだす，ということもあるだろう。

さて，武将そのものについてだが，よく論議の対象となる「内政値」について改善が行なわれた。戦闘で威力を発揮する「知力」と，内政や外交で使われる「政治」の二つにわかれ，能力値が何を指しているかがより明確になったのだ。

さらにすべての武将には位が設けられた。武将は大きく「武官」と「文官」にわけられ，それらは君主が任命する。「武官」や「文官」になった武将は，「武官」なら軍事関係，「文官」なら内政・外交関係のコマンドしか実行できなくなる。ただし専門職につくということで，それらのコマンドについては最高6か月まで連続して実行することが可能となった。

毎月同じ命令をいちいち入力しなくてもいいので，手間がかからずにすむ。

他に，ほぼすべての命令を実行できる「将軍」，助言をしてくれる「軍師」などの位を与えることができる。

その3 内政・外交が変わった

前作では簡単になりすぎたとの声もあった内政だが，『III』ではかなりハードなものになった。

商業については「商業投資」一つだけだが，農業については「土地開発」「耕作」「治水」の三つもの命令が用意されている。

各国にはそれぞれ農地があり，その農地を毎月「耕作」コマンドで耕すことで秋の収穫(つまり兵糧)を得ることができるようになる。ただし耕作できる土地の上限は決められているから，やせた土地だとそれなりの農地しか耕せない。そこで「土地開発」を行ない，「耕作」コマンドで耕作できる上限を増やすのである。さらに「治水」コマンドを行なうことで洪水や台風の害を防ぐことができる。

前作で好評だった「埋伏の毒」をはじめとする計略もそのまま残っている。パッとした効果はすぐに現れないが，成功したときの快感は忘れられないものがあるぞ。

自国の力だけで中国を統一しようとしてもたやすくできるものではない。時には他国と手を結び，共同して敵対する大国と戦うことも必要になる。そんな時に必要なのが「外交」コマンドである。今回の「外交」コマンドではそれ専用の画面が用意され，さらに軍師の忠言を聞いたり，相手との駆引きをすることもできる。外交手腕を持たない君主は対外政策も苦労するぞ。

その4 戦闘が変わった

前述のとおり，戦闘は攻城戦と戦場戦に大きくわけられるようになった。それらの戦闘は，今までの真上から見たタイプのものではなく，斜め上から見たものに変わった。さらにユニットそのものはメリハリがつき，立体感も加えられている。

それだけではない。1日は朝昼夜の3ターンにわけられている。さらに，雨や濃霧などの天候もきちんと取り入れられているのだ。夜や濃霧のターンは視界がさえぎられ，自軍の周囲しか見えなくなる。スリル満点の戦闘が楽しめるぞ。

前作で省略された水軍も復活し，より細かに細分化された。今回はわざわざ金と時間をかけて軍艦(3タイプある)を創らなくてはならない。作りがいがあるだけに，完成した軍艦はとてつもない破壊力を持つぞ。

そうそう，『三國志』の名物，一騎打ちも当然ある。豪傑たちの活躍を期待してくれ。

難易度は高し。油断めされるな



▲『III』でも軍師たちはいろいろと助言してくれる。軍師は大事にしよう


▲前回好評だったアイテムも数多く登場する。写真は関羽がはじめから持っている剣だ

▶同じく戦闘画面。夜になると自軍の周囲しか見えなくなるのだ


◀『三國志』名物の一騎打ち。かっこいいぞ

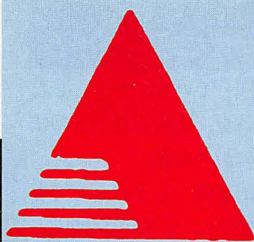
▼戦闘画面は斜め上から見た感じの戦場で繰り広げられることになった。かなり広いので，さまざまな戦術が使えるぞ


▲専門画面も用意され，より本物に近付いた外交コマンド





▲湖の戦場などでは海戦が繰り広げられる。船を持っていないと戦闘に参加できないのだ





発売元：ボーステック
対応機種：PC-9801VM/UX以降（NOTE対応）
価格：14,800円
発売中

高橋留美子原作の人気漫画をパソコン・ゲーム化

「らんま1/2 飛龍伝説」

後編の巻

Written by 佐久間亮介

みなさん，こんにちは。今月は，『らんま1/2 飛龍伝説』を先月号の続きで紹介しよう。本作は週刊少年サンデー誌に連載されている人気漫画を題材としているゲーム。『めぞん一刻』などで有名な高橋留美子氏の作品だ。

それだけに，固定ファンのつきそうなゲームと言えるかもしれないね。

あらすじ

無差別格闘早乙女流という格闘技の跡継ぎである男の子，早乙女乱馬は，父・玄馬とともに中国で修行中，呪いの泉「呪泉郷」に落ちてしまう。「呪泉郷」にある泉には，人やさまざまな動物が溺れ死んだ歴史を持つ。乱馬が落ちたのは，その昔，女の人が溺れたといわれる泉。こうして乱馬は，水をかぶると女になってしまう体質になってしまった。

乱馬の生活は毎日が，どたばたの繰り返し。許嫁のあかねを巡っての戦いや，乱馬を慕うシャンプーなどにより，平穏な日はない。

今日の騒ぎの原因は，乱馬の父，玄馬の師匠である八宝斉。最近，町内で発生している下着泥棒や，ノゾキ魔は，すべて八宝斉の仕業らしいのである。なんとかして捕まえないと，町内に顔向けができなくなってしまうぞ！

登場人物紹介



早乙女乱馬

無差別格闘早乙女流の跡継ぎ。「格闘と名のつくものには負けたことがない」と豪語するだけはあり，その強さはかなりのもの。修行中に呪いの泉「呪泉郷」に落ちてしまい，水をかぶると女の子に変身するという特異体質となってしまう。本作の主人公である。



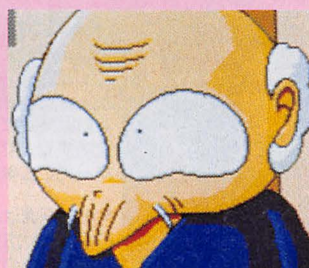
天道あかね

天道家の三女。やさしくてかわいい性格なのだが，不器用で自分の気持ちを素直に表せないのは，乱馬と同じ。料理や裁縫が大の苦手。得意とするのは家が道場ということもあり，空手。父親が乱馬の父親と親友で，親同士の間で乱馬の許嫁とされてしまう。



シャンプー

中国女傑族出身。最初は乱馬を殺そうと狙っていたが，いまでは彼を一途に愛している。それゆえ乱馬とあかねの仲に嫉妬しており，2人の仲を壊そうとチャンスを伺う毎日。乱馬同様，「呪泉郷」の呪いにより，水をかぶると猫に変身する体質となってしまう。



八宝斉

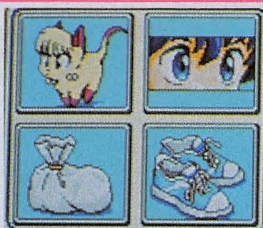
格闘家の腕前は非常に高く，八宝大華輪などの必殺技を持っている。女好きで，下着泥棒や女湯をのぞくことも，しばしば。八宝斉を捕まえるならば，女性用の下着などを餌にするといいだろう。今の乱馬では，到底太刀打ちできないほどの実力を持っている。



コロン

シャンプーの曾祖母。乱馬をシャンプーの婿にしようと企んでいる。若い頃は，かなりの美人であったようで，八宝斉とは，そのころ知り合ったようである。今回は乱馬に，打倒八宝斉の必殺技を授けてくれるらしいが…。拳法の腕前は，乱馬を凌ぐものを持っている。

アイコンで統一された美しい画面



◀ゲームを進行させるのに必要なコマンドは，画面左上に集約されている。主となる命令は，ここにある「移動」「見る」「持ち物」の三つ。その他は状況に応じて画面に表示される



◀ネコ・マークのアイコンをクリックすると，環境設定へ。途中経過のセーブやロード，さらにはメッセージ・スピードの変更などは，ここで設定することができるのだ



◀ゲームの基本画面。画面左下には乱馬が，右下には現在，乱馬が話している相手が表示される。キャラクターの感情なども，ここに表示される表情から，知ることができるんだ

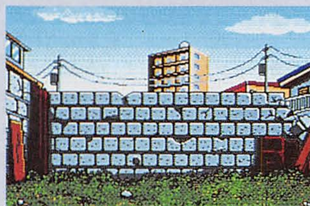


◀画面右上のウィンドウには，乱馬がいる場所で，話すことができる人物が表示される。話したくなったら，ここに表示されている顔の中から，好きな人物を選択すればOK

第2章　八宝斉退治



◀下着泥棒を働く八宝斉を捕まえるため，あかねと共に住宅街へやってきたぞ。この場所はよく訪れることになるため，いろいろな出来事をここで体験することになるんだ



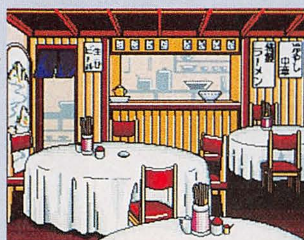
◀住宅街の外れにある空き地には，どうやら八宝斉はいないみたい。誰も人がいないと，広いだけに，寂しい場所なんだ。とりあえず今は，他の場所へ行ってみよう



◀住宅街から，少し歩くと商店街へやってこれる。まだ朝も早いので，開いているお店はちらほら。ここでは，あかねの姉のなびきに会うはず。何か隠してるみたいだけど……



◀シャンプーと，そのおばあさんの経営する中華料理屋"猫飯店"。まだお客さんはきてないみたいだね。シャンプーのおばあさんも，武術に長けた人なんだぞ



◀猫飯店では，シャンプーとおばあさんが準備中。メニューを見てみると……なんとも不思議な名前のついた料理ばかり。うーん，怖くて頼む気にもならないなぁ



◀同じく商店街にあるお好み焼き屋"うっちゃん"。でも，こちらのほうは，まだ開店していないみたいだ。もうしばらく他のところで時間をつぶしてからくることにしよう



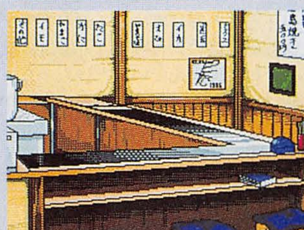
◀住宅街にある小乃医院。ここの東風先生は，あかねの憧れの人なんだ。第2章では，格闘シーンに負けると，ここへ運ばれることになる。何回もお世話になることだろう



◀銭湯さらだ湯。ここも，まだ開店していないみたいだよ。また，しばらくたってからくることにしよう。いつまでもここにいても，しょうがないしね



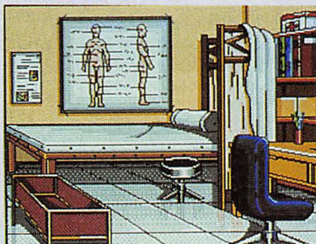
◀再び住宅街へ戻ってくると……八宝斉だ!どこにいるのかと思ったら，こりずに下着泥棒をしているらしいぞ。あまりの人の多さに見失っちゃったけど，絶対につかまえなきゃ



◀お好み焼き屋うっちゃんへ。まだ，お店は開店していないけど，顔見知りなんだから，入っちゃお。店主のうっちゃんは，昔，乱馬の許嫁として一騒動起こしているんだよ



◀第2章では，さまざまな場所で格闘シーンが展開することとなる。敵となるキャラクターは，それぞれ自分の攻撃パターンを持っていて，それを覚えないと勝利はむずかしいぞ



◀格闘に負けてしまうと，小乃医院へ運ばれて再スタート。リスクはないけれど，いちいちここまで戻されてしまうので，少々めんどくさい。できれば負けないようにしたい



◀あかねに憧れている五寸釘クン。そのため許嫁である乱馬に，つよーい憎しみを持っているんだ。ここでも，何かをくれるみたいだけれど，イヤな予感がするぞ



◀五寸釘の贈物には，やっぱり火薬がしかけられていた。もし受け取っていたら，この爆発に巻き込まれてしまっていたことだろう。よかった，よかった



◀シャンプーが乱馬に惚れていることで，敵対心を燃やすムース。彼とも格闘を繰り広げなくてはならない。おぼえやすい攻撃なので，比較的楽に倒せるだろう



◀再び猫飯店へ。シャンプーが，またまた怪しげな薬を……。どうやら，彼女が持っている丸薬は惚れ薬らしい。乱馬は，またもやこの薬を飲まされてしまい……



◀そうそう同じ手にひっかかるワケはない。口に入れられた丸薬は，飲まずに口に含んでいただけだった。頭いい！　と，思ったら背中を叩かれて……。ああああ！



◀結局，丸薬を飲んでしまった。シャンプーの言葉どおり，抱きついてしまう乱馬。いかにも，『らんま1/2』という感じの展開だね。このあとは，どうなるのかな？



◀懲りずにまたもややってきた五寸釘。今度は贈り物なんて子供だましではなく，しっかりと格闘を挑んでくるのだ。でも，彼の攻撃は乱馬には，まったく効かないんだよね



◀さらだ湯が開店しているぞ。さっそく男湯へ。お客さんの話を聞いていると，どうやら最近，女湯にのぞき魔が出現するらしい。もしかしたら，そいつは八宝斉なのかな？



◀乱馬に想いをよせる黒バラの小太刀。彼女の手渡す黒バラの花束からは，何やら煙が吹きだしているぞ。この煙は，しびれ薬。哀れ身体の自由を失った乱馬は……



◀身体の自由を失った乱馬にキスをせまる小太刀。自分から無理やりせまっているくせに，「唇をうばって！」なんてセリフを……。このまま小太刀のいいなりになってしまうの？



◀女になった乱馬と小太刀の対決！小太刀は，乱馬が水をかぶると女に変身することを知らないんだ。だから，女乱馬のことを，乱馬の名を語る憎いヤツだと思っているんだよ

さて，この後，どんな展開になるのかな？あとはプレイしてみてのお楽しみ！

■ボーステック：〒158 東京都世田谷区用賀2-18-8　☎03-3708-4711

待ちに待った期待の続編ついに登場!!

ドラゴンスレイヤー
英雄伝説II

■発売元：日本ファルコム
■価格：9,800円
■対応機種：PC-8801mkIISR以降
■発売日：3月19日

Written by 石井弘一

キャラクターがところせましと動いての演出，ＡＩ搭載のオートバトル，ユーザーへの負担を極力少なくしたユーザー思いの作品として有名だった「ドラゴンスレイヤーVI 英雄伝説」。その続編がついに登場。もちろん前回の冒険で謎のままだった「ヨシュア」「竜の卵」なども，今回の冒険ですべてが解き明かされていく。これはもう前作をプレイした人は必携の作品だ。

こんなゲームだった

前作をプレイしていない人のために今回のストーリーを折り混ぜながらざっとおさらいしてみるとしよう

主人公アトラスはファーレン王国のセリオス国王（前作の主人公）の息子で，将来国を継ぐべき王子としての教育を受けているところからゲームははじまる。

勉強ぎらいで，スライムいじめがとっても大好きなわんぱくぼうずのアトラスは，各国の王に親書を渡しに1人旅にでることになる。といっても周りにいるのはスライムばっかりで，ただ歩き回るだけなんだけどね。

まあ全体の流れとしては，途中で起こる奇怪な事件に巻き込まれて，仲間と出会い，世界を救う英雄となるっていう感じかな。

前作と同様に序章から終章までの全6章で構成されていて，各章の間にビジュアル・シーンがはいっている。これで章ごとのつながりがはっきりわかるようになったというわけだ。

旅の途中では，前作でセリオスと一緒に旅をしていた英雄とも出会うことがある。ここでセリオスの英雄ぶりや，その人が今どんなことをやっているのかを知ることができる。前作をプレイした人へのサービスみたいなものだ。

強化されたオートバトル

コンピュータが勝手に判断して戦闘をオートメーション化したのがこのオートバトル・モードだ。実際にどんな判断をするかというと，最初は敵の弱点を探るため剣で斬る，火の魔法を使う，水の魔法を使う，といった具合いにいろんな攻撃を試してみる。すると，つぎの戦闘からは一番ダメージの与えられる攻撃をしてくれるというもの。

また，ちがった敵が混じっているときは，どっちを先に倒したほうがいいのかを自動的に判断してくれるんだ。

魔法のシステム

今回の「英雄伝説II」で大きく変わった点といえば魔法のシステムだろう。前作ではマジック・ポイントがなくなるまで，覚えている呪文を何度でも使えた。それに対して，呪文のキャパシティーというのが七つあって，1回の戦闘で1人最大7回までしか呪文を唱えることができなくなっているというところだ。

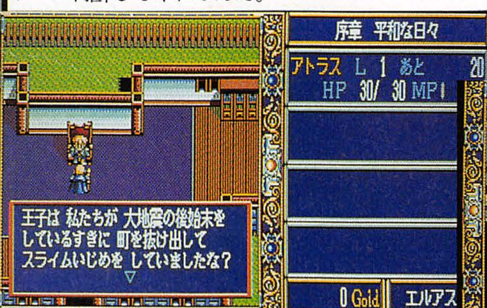
さて，どうやったら魔法を唱えられるかというと，まず店にいって魔法の書を買ってくる。それを読むことで，その魔法を呪文キャパに覚えさせてくれるんだ。あとはしばらく待つだけ。マジック・ポイントがたまってきて，キャパいっぱいになると，はじめて呪文が唱えらるようになる。

意外と呪文を唱えるまでにいろんなことをやらなきゃならないように思えるけど，実際プレイしてみればそんなことないと思うぞ。

ちなみに呪文キャパの中身はちがう魔法の書を読むことでいつでも変えられるし，魔法の書は一度買えば何度でも読むことができるから，むずかしく考えなくても大丈夫だ。



▲魔法システムは聞くよりやったほうがわかりやすいぞ



▲さすがは親子，勉強ぎらいでスライムいじめが大好き。将来英雄になるところまでそっくりだ



▲これは序章の終わりに入っているビジュアル・シーン。ドラゴンに乗っているのはかつての英雄セリオス



◀敵のアニメーションの例①。後ろに下がってから勢いよく突撃してくる



▶敵のアニメーションの例②。左がブーメランを持っているところ。右がブーメランを投げているところ



▲自分の父親（セリオス）のかつての戦友に出会うことがある。そこで昔話を聞くとつい前作を思い出してしまう

▼自分の身を盾にモンスターをけちらし国民を守る国王



■日本ファルコム：〒190 東京都立川市曙町1-14-13 立川MKビル ☎0425-27-6501

宇宙を舞台にした壮大なロマンが今はじまる

シュヴァルツシルトIII
～惑星デスペラン～

■発売元：工画堂スタジオ　■対応機種：PC-9801VM以降（マウス専用）
■価格：12,800円　■発売中

Written by 猪野清秀

宇宙を舞台としたシミュレーション・ゲームは数多くあるけれど，『シュヴァルツシルト』シリーズはその中でも「シナリオ・シミュレーション」としてのシステムが好評で，かなりの評価を得ていた。

『シュヴァルツシルトII～帝国ノ背信～』が発売されてから2年以上も過ぎた今，ついに続編がここに登場する！

シナリオ重視のシミュレーションなのだ

SLGおなじみの領土拡大や戦闘，そして外交戦といったものに，ダイナミックなストーリーを加えてプレイヤーをとりこにする。これが「シナリオ・シミュレーション」の正体だ。プレイヤーは自分のプレイの中で，ストーリーに登場し生きるために四苦八苦するキャラクターたちの生きざまを感じ，そして自分の戦略の限りを尽くして困難に立ち向かっていくのだ。

舞台は宇宙に変わっても，基本的に陣取り形のゲームであることにちがいはない。しかし，配置されているデータの中で好き勝手にプレイできるタイプのSLGでないことも確かである。

『III』の舞台は銀河の辺境にあるガーディナル星域。時代は『I』よりさらに20年ほど前の星暦3941年にはじまる。

ガーディナル星域には11の国家群があった。昔からお互いにいざこざは絶えなかったが，ついにさる帝国の大規模な軍事侵攻により，この星域は戦乱に巻き込まれることになった。

緊張感あふれるガーディナル星域の中で，プレイヤーはパーシオン共和国の元首となって待ちうける困難に立ち向かわねばならない。自分の担当するパーシオン共和国の他に，ガーディナル星域には数多くの国家群が存在する。それらはすべて独自性を持ち，さまざまな特徴と性格を兼ね備えている。ある星の当主はやたらと乱暴だったり，またある星の大統領は正義感あふれる人物だったりとさまざまだ。

ゲームの根本を流れるシナリオに多少は強制させられるところもあるが，プレイヤーはこれらの国家群とさまざまな外交を展開し，相手の腹の内を読み，自分の国のみならず全宇宙のためになるような行動をとらねばならない。いかにもコンピュータが考えるような機械的な反応ではなく，人間くささがにじみでている人物たちを相手に，プレイヤーがどこまで手腕をふるえるかが楽しみの一つでもある。

がらりと変わった画面構成

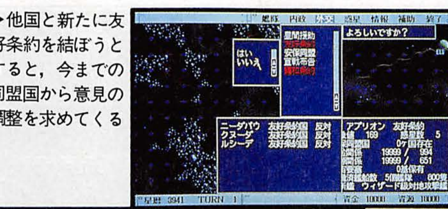
『III』はもちろん今までの『シュヴァルツシルト』シリーズの最新作ではあるが，画面レイアウトなどさまざまな点で，今までの作品とはちがう印象を感じ取ることができる。

『III』ではプルダウン式のメニューが採用された。画面全体にマップが表示され，その上に必要な命令のウィンドウを開いて命令を実行するというタイプだ。マップは見やすくなったし，情報も整理しやすい。まるで作戦司令部にいるかのような気分だ。

政治的な命令もバリエーションが増えた。おもに内政・外交・惑星の三つにわけられるが，ほとんどが軍事関係に結び付いている。命令回数の制限がなくなったのもうれしい。好きなだけ命令を実行して，その効果を確かめてからターンを終わらせることができるからだ。

戦闘に関する命令は，よりくわしく，そしてよりのめり込めるようになった。軍艦の名前には「ウィザード級」などのような固有名がついている。かっこいいぞ。さらに艦隊に属する軍艦の数や，総艦隊数も増え，その艦隊に特徴のある艦隊司令官までつけられるようになった。大艦隊を編成して指揮し，敵艦隊を撃破すれば，もうどっぷり『III』につかってしまうのはまちがいナシだ！


▲マルチプル・ウィンドウによって画面が構成されているので，会話文にしても大変見やすい


▶他国と新たに友好条約を結ぼうとすると，今までの同盟国から意見の調整を求めてくる

▼開発命令。マウス使用を前提として考えているので，入力そのものは便利になっている




▲前作までの基本システムだった，命令のステップ制はなくなり，好きなだけ命令を実行できるようになった。もちろん制限もあるけどね

◀艦隊に，艦隊司令官をつけられるようになったのも新しい点。より奥の深い戦闘が楽しめるぞ


▲艦隊戦や惑星戦のシステムは大きく変わり，横から見た形でのレイアウトになった。戦闘そのものはリアルタイムに進行する

◀『III』では軍艦にも固有名がつけられた。形もかっこいいぞ

■工画堂スタジオ：〒162 東京都新宿区市谷台町11 ☎03-3353-7724



今，芝居のおもしろさがここに！
ドラマチック・アクションRPG
川中島異聞録

■発売元：クレソフト　■対応機種：PC-9801VM以降
■価格：8,800円　■発売日：3月末

Written by 石井弘一

クレソフトといえばゴチャキャラ・システムのシミュレーション「ファーストクイーンⅠ・Ⅱ」，古くはPC-8801mkⅡSR以降版で「シルバーゴースト」を作ったメーカーだ。そのクレソフトが，ついにこのシステムを使ったRPGを作った。今までシミュレーションで培ってきたゴチャキャラ・システムでの戦闘モードを今度はRPGでためそうというのだ。はたしてどんなゲームになっているのか？

ギャグ満載で存分に楽しめるぞ。

こんなゲームだ

まずはざっとゲームの流れを紹介しよう。舞台は戦国の川中島。主人公は，真田の策謀にあって落城する岩山城の城主の息子，村上義影である。ストーリーは村上義影が武田信玄を打ち倒すまでの物語をよりおかしく演出した物で，その時代にでてこない人物や事件が平気で起こる。まさに異聞録といった感じの作品だ。

幽霊退治あり，合戦ありの，なんでもありありといった感じでイベントが盛りだくさん。つぎつぎと連鎖的に起こるイベントは，プレイヤーをあきさせることがない。もちろん戦闘シーンはゴチャキャラ・システムを使った派手なアクションが用意されているぞ。

さて，ここでゴチャキャラ・システムだって？という人に，ちょっと説明を加えておこうか。

ゴチャキャラ・システムって？

クレソフトのゲームというと，いっぺんに何10人というキャラが同時に移動し，ちがった行動を取ることができるのが特徴。それもだ，ただでたらめな行動をするわけじゃなく，ちゃんと1人1人がまるで意志があるかのように行動してくれる。

たとえば，接近戦が苦手で敵に近づかないようにしながら，周りから攻撃する忍者がいたり，ヒット・ポイントがなくなってくると戦線離脱して庭そうじをはじめる小坊主がいたり。はたまた，ヒット・ポイントを気にせず，敵を倒すまで戦い続ける豪傑な奴がいたりするのだ。

これがクレソフト自慢のゴチャキャラ・システムなのだ。なんとなく感じはつかめたかな？

さらに今回の川中島には新しく三巴(みつどもえ)の戦いもイベントで用意されている。敵味方入り交えての戦いはこのソフトじゃないと味わえないぞ。

自分のパーティは，はじめたころは4，5人だったのが，冒険を続けていくうちにどんどんと増えていき，最大で10人のパーティにまでなる。ちがった職業のちがったキャラが入ったときは，いったいどんな動きをするのだろうとわくわくすることまちがいなし。

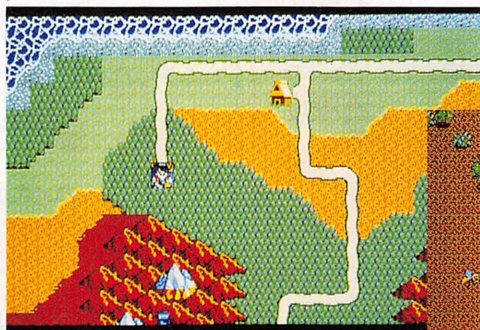
それからこのソフト，あんまり川中島の戦いとは関係ないみたいなんだよね。でもね戦国の雰囲気が漂うBGMと，けっこう笑えるイベントがあっちこっちに用意されているんだ。ギャグが好きな人，RPGが好きな人，もちろんクレソフト・ファンなら一度プレイしてみる価値ありのソフトだよ。

村が生きている

ゴチャキャラ・システムで動いているのはなにも自分達だけじゃない。敵キャラはもちろんのこと，村や町の人達もそうなんだ。

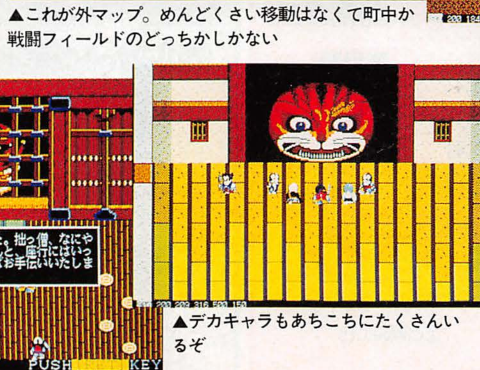
お寺にいってみると，庭を掃いている小坊主がいるんだけど，そいつをじっと見ていると，掃除をやめて境内に上がり，今度はぞうきんがけをはじめたりするんだ。なんだか本当のお寺っていう雰囲気がただよってくると思わない？

ただ，しばらくするとまた掃きそうじにもどっちゃうんだけどね。それでも町の中の人間がなんの目的もなくただ一定のルートでぐるぐると回っているとか，一定の範囲内をランダムで適当に歩いているなんてことがないだけでもすごいと思わないかい？


▲これが外マップ。めんどくさい移動はなくて町中か戦闘フィールドのどっちかしかない


◀自分以外はゴチャキャラ・システムで勝手に動いている


▲イベントがはじまると視点が変わる。「大変だー」と叫びながら廊下を走ってくる兵士。



▶仲間はいたるところにいるが，全部で10人までならパーティが組めるんだ

▲デカキャラもあちこちにたくさんいるぞ


▲いうことを聞かないキャラは自分で操作をすることも可能だ

RPGと格闘アクションが合体したぞ!

SWORD DANCER(ソードダンサー)



■発売元：TGL　■価格：9,800円
■対応機種：PC-9801VX以降(MIDI対応)　■発売日：3月25日

Written by いたばし

最近のパソコン・ゲームは，やっぱりRPGが全盛だけど，アーケードのほうでは「格闘ゲーム」が人気を呼んでいる。『ストリートファイターII』や『餓狼伝説』などは，もうおなじみだよね。そんな二つの人気ジャンルをミックスしたようなゲームが，この『ソードダンサー』だ。いったいどんなゲームに仕上がっているか，さっそく紹介していこう。

こんなゲームだ

世界を作った「白き善き龍」に仕える巫女セツナは，「黒き悪しき龍」を復活させようとするジュオーの手によって連れ去られてしまう。主人公で巫女を守る「ソードダンサー」ヒエンは，師匠のテッタ，女戦士ジゼルらとともに，セツナ救出の旅にでる……というのが，このゲームの簡単なストーリーだ。

今までのRPGだと，コマンド入力で戦闘をする「非アクション・タイプ」と，ARPGとよばれる「アクション・タイプ」のどちらかのシステムを採用していたが，このゲームでは，敵がでたときに「格闘モード」に入って，自分でキャラクターを操作して敵を倒すのだ。魔法などはまったくないから，まさに自分の腕が頼りというわけだね。

戦闘は本格格闘アクション!

それでは，『ソードダンサー』のウリである「格闘モード」の操作方法を解説しよう。

画面はサイドビューで構成されていて，左右で移動，上（斜め含む）がジャンプで下がしゃがみ。敵の逆方向で防御になる。

ここまで読んでみて「おや？」と思った人も多いんじゃないかな？　そう，『ストリートファイターII』にそっくりなんだ。とくに，プレイヤー・キャラクターの技。主人公ヒエンは「ソニック・ブーム」（手裏剣）や「サマーソルト」（燕月斬）を使うし，女戦士ジゼルは春麗ばりの「空中投げ」をきめる。4人目の



◀戦闘シーン。敵もなかなかエグい攻撃をしかけてくるぞ！



▲フィールド画面。迷宮自体はそんなにむずかしくはない

プレイヤーキャラクターの技の紹介

※技のだしかたは，すべて「敵が右側にいるとき」を基準に紹介しています。

ヒエン(飛燕)

はらい斬り



直立・A(Zキー)

一閃



直立・B(Xキー)

弁慶斬り



しゃがみ・B(Xキー)
しゃがみ+敵方向・B(Xキー)

回転足払い



しゃがみ+敵方向・A(Zキー)

兜割り



垂直ジャンプ・A(Zキー)
斜めジャンプ・A(Zキー)

岩石割り



垂直ジャンプ・B(Xキー)

足払い

しゃがみ・A(Zキー)

ヒエン落し



斜めジャンプ・B(Xキー)

特殊技

手裏剣



敵方向キー+A+B

流星投げ



ジャンプ中にA+B

燕月斬



下方向にタメておいて，上と同時にB

ジゼル

突き



直立・A(Zキー)

スラッシュ



直立・B(Xキー)

足払い



しゃがみ・A(Zキー)

下突き



しゃがみ・B(Xキー)

スライディング



しゃがみ+敵方向・A(Zキー)

スラッシュアッパー



しゃがみ+敵方向・B(Xキー)

ハイキック

垂直ジャンプ・A(Zキー)

ダブルキック



垂直ジャンプ・B(Xキー)

ジゼルドロップ

斜めジャンプ・B(Xキー)

ニーパッド



斜めジャンプ・A(Zキー)

特殊技

シルフィードショット



左にタメておいて，右と同時にB

ジゼルキック



空中の最頂点でA

空中投げ



空中で相手の間合いに入ってB

仲間アガディルは，「ローリング・アタック」ができるぞ！

このゲームでも主人公はパーティを組んでいるんだけど，戦闘が格闘タイプなので，敵に出会うたびに4人とも戦わなくてはならないのかというと，そうではない。このゲームでは，パーティのリーダーが代表で戦うことになっているんだ。リーダーはフィールド画面で随時変えることができる。

この「リーダーを変える」というのが，ゲームを進めていくうえで結構重要。敵側も，「ひとクセもふたクセもある攻撃」をしてくるから，出現する敵に合わせて，最も相性のいいキャラクターを選ぶことが大切なんだ。

気になる難易度なんだけど，ジョイスティックを使っても，馴れるまでは「むずかしい」といえる。

でも，安心してほしい。敵と戦闘の練習ができる「モンスターアタック・モード」というのがある。これは，システム・ディスク起動時のメニューで選べるようになってるんだ。あらゆる場面の敵（一部例外もあり）と戦えるので，これで練習をつめば，きっと必勝法が見えてくるはずだ。

さらに「対戦モード」もある。コンピュータの敵とはちがって攻めかたに幅があるから，熱い戦いになることまちがいなしだ。

今回は，プレイヤー・キャラクターの技をすべて公開しているので，ぜひ参考にしてみてね。

戦闘だけじゃない！

何かと戦闘システムに目がいきがちなんだけど，フィールド画面のほうも負けてはいない。フィールド画面時は，8方向の移動とジャンプ・ダッシュができる。この移動システムを利用した，なかなか頭も使うトリックがたくさん用意されているんだ。

オープニングや物語の途中にはビジュアル・シーンが入り，シナリオをドラマチックに仕上げている。BGMは，SC-55・CM-32L・CM-64の三つのMIDI音源に対応しているんだ。もちろん，FM音源でも楽しむことができる。

楽しみの「ツボ」を抑えた『ソードダンサー』は，春のRPG界の台風の目になりそうだ。



▲洞窟にある3本の鎖。5秒くらいで全部引っ張らなきゃいけないんだけど，普通にやっても間に合わない……さあ，どうする？



▶ゲームの合間にあるビジュアル・シーン。セリフまわしが，キャラクターをよく表していてGOOD

▲お店。アイテムの購入，ヒット・ポイントの回復，データのSAVEはここで行なう

プレイヤー・キャラクターの技の紹介

※技のだしかたは，すべて「敵が右側にいるとき」を基準に紹介しています。

テッタ（鉄太）

- テコンドーキック　直立・A（Zキー）
- ジャブ／ストレート　直立・B（Xキー）
- 足払い　しゃがみ・A（Zキー）しゃがみ＋敵方向・A（Zキー）
- ダイナマイトアッパー　しゃがみ・B（Xキー）
- ニークラッシュ　しゃがみ＋敵方向・B（Xキー）
- ハイキック　垂直ジャンプ・A（Zキー）
- アックスボンバー　垂直ジャンプ・B（Xキー）斜めジャンプ・B（Xキー）
- メガトンキック　斜めジャンプ・A（Zキー）

特殊技

- ハンマーボム　ジャンプ中に下方向キー＋B
- テッタダイナミック　敵に接近して下方向キー＋A＋B

アガディル

- 目つぶし　直立・A（Zキー）直立＋敵方向・A（Zキー）
- アガディルクロー　直立・B（Xキー）
- タイガーファング　直立＋敵方向・B（Xキー）
- コテツスマッシュ　しゃがみ・A（Zキー）しゃがみ＋敵方向・A（Zキー）
- 踏みつけ　斜めジャンプ・A（Zキー）
- アキレスカッター　しゃがみ・B（Xキー）
- フライング・アガディルクロー　垂直ジャンプ・A（Zキー）
- アガディルキック　斜めジャンプ・B（Xキー）
- フライング・タイガーファング　垂直ジャンプ・B（Xキー）
- レッグバイティング　しゃがみ＋敵方向・B（Xキー）

特殊技

- スクラッチ　垂直ジャンプ中に下方向キー＋B
- ブーメランファング　敵方向キー＋A＋B
- ローリングアタック　左にタメておいて，右と同時にB

■テイジイ総合研究所：〒540 大阪市中央区内平野2-1-1　☎06-944-0848

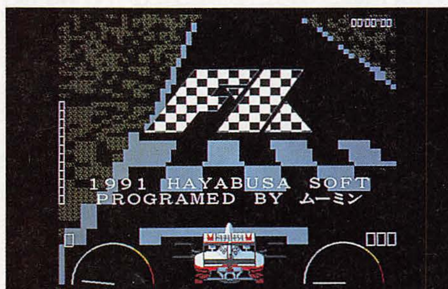
Challenge!

Written by 佐久間亮介

フリーソフトウエア&同人ソフト

3か月ぶりのフリーソフトウエア&同人ソフトのコーナー，今月はHayabusa Softさんの『FX予選』だ。タイトルからもおぼろげながら想像がつくように，本作はF1を題材にしたレーシング・ゲーム。3Dの視点で展開されるんだ。

開発は，以前にこのコーナーで紹介した『パロラン』を手掛けた人。本コーナー2度目の登場だ。1年あまりの月日が経っているだけに，プログラムのほうも格段に向上しているよ。なんとなく，うれしいね。



『パロラン』より1年…風となるときが近づいている

『FX予選』

機種：X68000（要2Mバイト）
制作：Hayabusa Soft

高速3Dレーシング！

レーシング・ゲームの楽しさとは，何なのか。それは，どこまで自分が速くなれるか，いうなれば，どれだけ風に近づけるのかに挑戦することだろう。これはどんなタイプのレーシング・ゲームにも言えるのではないかな。コンピュータの操る敵車が存在してもしなくても，プレイヤーであるボクたちが目指すものは同じ。敵車を抜いて1位の座を勝ち取る，ある一つのコースで周回タイムを縮めることに全力を費やす，どちらも共通するのは，より速く走りたいということだ。

本作『FX予選』も，レーシング・ゲーム。しかも，実際に自分がレーシング・カーに乗っているような気分にさせてくれる3D視点の作品なんだ。それだけに，先に書いたような楽しさを感じられるのかが，気になってしまうところだよね。これがなければ，プレイしていても，つまらないだけなのだから。

『FX予選』には，“予選”とタイトルに銘うたれているだけあり，ゲーム中に敵車が登場することはない。あらかじめ用意されているいくつかのコースから，好きなものを選び，そこでのベストタイムを競うタイプのゲームなんだ。敵車がいないので，より純粋に速さを競い合う楽しみがあるんだよ。

また，ベストタイムからの上位10位までにランキングされたタイムは，ディスクに保存される。せっかく苦労してだした記録も，コンピュータの電源を切ってしまえばそれまで——などということはないのである。速さを競うことの好きな人にとっては，うれしい機能なのではないかな。

本作独特の機能としては，路面セーブというものがある。これは，車の走行時に生じる黒ずんだタイヤの跡を，ディスクにセーブする変わった機能なんだ。もちろん初期化すれば，跡も何もない，まっさらな路面状態に戻すこともできる。タイヤの跡が残るのだから，自分がどのようなコースどりをして走ったのかが，プレイしながら知ることができるんだ。使いかたによっては便利な機能だよ。

『FX予選』，“予選”となっているからには，決勝も準備されている。こちらのほうは2D視点のゲームとなるそうだ。春には完成するということなので，こちらのほうも楽しみな作品なんじゃないだろうか。



▲メニュー画面では，いろいろな設定を行なえるようになっている。車の設定もここで行なうんだ


▲高速で迫ってくるコースを駆け抜けろ！　ブレーキングをうまく使わないと，苦しいんだ

ベーマガ・ライターより一言

佐久間：路面セーブ機能がいいね。スピード感もあるし。

解せないクン：おもしろいっしゅ。もう少し視点を低くして，先のほうのコースを見えるようにしてくれでやんす。

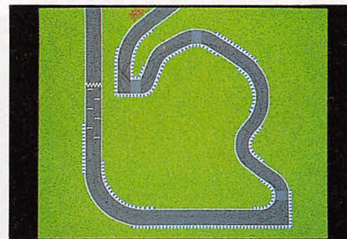
情報局長：逆走がわかりづらいぜ。㊙はないのか，㊙はぁ！

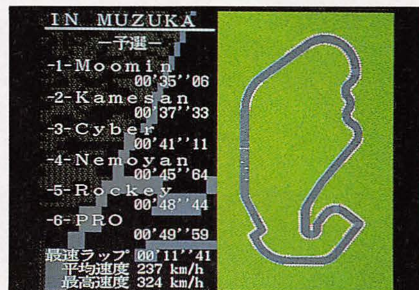
やんま：コースアウトしたときに，どちらにコースがあるのかを表示してほしいね。

このソフトの入手方法

1,000円分（送料込み）の無記名の郵便小為替と，郵便番号・住所・氏名を明記した宛名シール2枚を同封のうえ，下記の住所までお送りください。通常，封書が届いてから1週間以内に発送いたします。また，『パロラン』をお持ちの人はラベルの番号をお書きください。ユーティリティを同封いたします。

〒373 群馬県太田市竜舞892-1
小林康弘様方HAYABUSA SOFT
FX予選係


◀コースを覚えることが勝利への第一歩なんだぞ



▶コースごとに，上位6名までの記録がディスクに保存される。友達とタイムを競い合えば，熱中してゲームを楽しむことができるはず。風を目指すのだ！

SUPER SOFT HOT INFORMATION

本コーナーでは，家庭用コンピュータ／ホビーゲーム機／アーケード・ゲームのゲームソフト情報を網羅しています。

ハード別にページをわけ，

①今月のトピックス
②全国多数のショップのご協力による，1月から2月上旬までの売れ筋データを集計したゲームソフトのヒット・ランキング
③本誌の発売日から1か月後までに発売される新製品の完全データ（今月号は3月8日から4月7日までに発売されるソフト）
の3データを掲載しています。

基本的に，本誌にふさわしくないアダルト・ソフトは除外しています。新作データは，各メーカーの事情により，発売が延期されることもあります。発売日が変更になった場合は，ページ欄外の「発売日変更情報」で，また，先月号で紹介もれのソフトは「アフターケア」のコーナーでフォローしています。

各ページの担当者が自由な発想で意見を述べている「FINAL STAGE」のページともども，本データ集をあなたのゲーム・ライフに役立ててください。

●新作ソフトData Baseの見かた



PERSONAL COMPUTER パソコン

監修：山下　章&煌竜

パソコンソフトの一部が，レンタルビデオ店でレンタル開始

各社の古い名作を廉価発売したり，書店を通じてソフトを流通させる「SOFBOX」を企画した，パーソナルコンピュータ・ソフトウェア合同推進機構「APROS」が，パソコン・ソフトの新しい流通システムをスタートさせる。「キャブ・ステーション」と題したそれは，大型のビデオ・CDレンタル店で，パソコン・ソフトを取り扱おうというものだ。

そのメインとなる企画が，「PTS(有料テストプレイ・システム)」と題した，ソフトをビデオやCD並みの低価格でレンタルするというシステム。

レンタルとなると，気になるのは著作権問題だが，扱うソフトに関してはソフト・メーカー側から版権を買い取るか，あるいは貸与権許諾を得ているので，問題はないと言う。4月11日のスタートの時点では，APROSの新作，他社の復刻版，海外のゲームなどをとりまぜて約40タイトルのラインナップが予定されている。復刻版のタイトルは『バルバトゥスの魔女』『ラストハルマゲドン』などなど。

また，ひとつの作品について，レンタル用の他に販売用が用意されており，レンタルで気に入った作品を買って遊んでほしい，ということらしい。販売用の作品も「SOFBOX」なみの低価格を実現する予定だ。



今月の人気ソフト・ランキング

HOT・40

先月につづいて『ロードス島戦記II』が堂々の1位。アーティンクの『関ヶ原』の健闘も，RPGファンの声援の前には及ばなかった模様だ。『ロボクラッシュ98』『沈黙の艦隊』『天舞』とSLG勢のがんばりの中で，惜しかったのはX68000版『グラディウスII』。集計期間〆切まぎわに発売されたので，集計された店とそうでない店がでてしまった。来月に期待。

順位	前回	タイトル	メーカー	価格	機種
1	前回2位	ロードス島戦記II 五色の魔竜	ハミングバードソフト	9,800円	PC-98
2	前回2位↑	関ヶ原	アートディンク	12,800円	PC-98
3	★	幻影都市	マイクロキャビン	9,800円	PC-98, PC-88VA, MSXturboR
4	★	ロボクラッシュ98	システムソフト	8,800円	PC-98
5	★	グラディウスII	コナミ	9,800円	X68K

新作ソフト Data Base

PC98 笑ゥせぇるすまん　第3巻

コンパイル／AVG／5,3.5'2HD／3,980円／3月10日

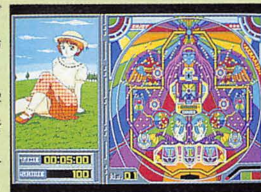
ご存じ『笑ゥせぇるすまん』シリーズの第3作目。アニメの「ブルペンエース」「重役の窓際」という2話のほか，ゲーム「喪黒を探せ！」を収録。前作は不要。



PC98 満開電飾・女の子データ集1号

ブラザー工業／パチンコ／5,3.5'2HD／2,000円／3月10日

本格的パチンコ・ゲーム『満開電飾』に登場する女の子のグラフィック・データ集。小学生から大人まで5段階に成長する女の子3人のグラフィックを収録。



PC98 将棋

アスキー／将棋／5,3.5'2HD／9,800円／3月13日

囲碁シリーズのアスキーが贈る本格的対局将棋ソフト。5段階のレベル設定，2台のパソコン間で対戦が可能など，遊びやすさが重視された作りになっている



PC98 太閤立志伝

光栄／RPG／5,3.5'2HD／9,800円，(CD付き)12,200円／3月13日

RPGとSLGの要素を融合した，光栄の「リコエイション・ゲーム」の最新作。プレイヤーは木下藤吉郎(豊臣秀吉)となり，さまざまな任務をこなしながら，天下取りを目指す。武将から城主→大名へ身分が高まるにつれて変化するコマンド体系や，陣形や威嚇射撃などの要素を取り入れたHEX戦闘が特徴的。独自に行動する登場人物は700人以上，300種以上のアイテムも見もの。



PC98 ギャルズトーク・ハイパービンゴ

総合ビジネスアシスト／ビンゴ／5,3.5'2HD／12,800円／3月13日

ちょっとしたパーティーから大人数のイベントまで，人数に関係なく使えるビンゴゲーム。簡易なキー操作で誰でも簡単に使える。ビンゴカードが付属。

■発売日変更情報……●プレイメーカー・フットボール（PC98／システムソフト）3月→4月●レジオナルパワー2（PC98／コスモスコンピュータ）2月中旬→3月中旬●天下統一88（PC88／システムソフト）未定●ウルフパック（PC98／ブローダーバンドジャパン→ビー・エヌ・エヌ）未定→4月3日●バランス・オブ・プラネット（PC98／アクレイムジャパン）2月下旬→2月28日●ブラックレインボウ2（PC98／ホビージャパン）2月中→3月中旬●伊忍道・打倒信長（TOWNS／光栄）2月下旬→2月21日●スーパー上海・ドラゴンズアイ（X68K／ホット・ビィ）2月下旬→2月29日●ヘビーノバ（X68K／ブラザー工業）2月10日→3月下旬●コマンドHQ（PC98／マイ

PC98 ディスクステーション98 第11号

コンパイル／ディスクマガジン／5,3.5'2HD／1,980円／3月17日



ディスクサーガII／あっぷるそーすひなまつり／rusty／ばよえ～ん！賞金総額50万争奪クイズ／シュヴァルツシルトIII／98ゲーム情報などの記事を収録。

PC98 ストラテゴ 海・移植

ビクター音楽産業／ボードゲーム／5,3.5'2HD／8,800円／3月19日



軍人将棋に似たボードゲームをコンピュータ上に移植したソフト。強さのちがう40の駒を動かし，敵の軍旗を奪えば勝ちとなる。トーナメント・モード付き。

PC88 ドラゴンスレイヤー英雄伝説II

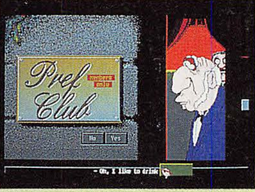
日本ファルコム／RPG／5'2D／9,800円／3月19日



前作の主人公セリオスの息子，アトラスの冒険の旅を描く。AIによる戦闘システムなど，親切設計がパワーアップ。呪文をカプセル表示化に。ディスク9枚組。

PC98 Pref Club

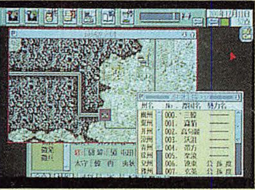
Witty Wolf・IBS／カードゲーム／5,3.5'HD／11,000円／3月13日



ヨーロッパではかなりメジャーなトランプゲーム。3人で遊び，残る2人はコンピュータが担当する。随所に散りばめられたユーモアは，いかにも欧州風。

PC98 天舞 ～三国志正史～ シナリオコレクション

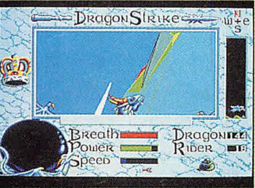
ウルフチーム／SLG／5,3.5'2HD／5,800円／3月20日



独特なシステムでリアルに三国志の世界を再現する，戦略級リアルタイムSLGのシナリオ集。「天下三分（214年）」と「武侯出師（227年）」の2本を収録。要本体。

PC98 X68K AD&D® ドラゴンストライク 海・移植

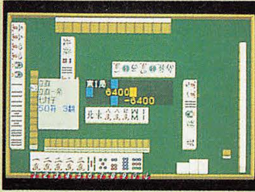
ポニーキャニオン／フライト・シミュレータ／(PC98)5,3.5'2HD，(X68K)5'2HD／8,800円／3月21日



ドラゴンに乗って敵の極悪ドラゴン軍団と戦うフライト・シミュレータ。スティックやマウスでもプレイ可。竜の疲労度を取り入れた独特な飛行感覚が特徴。

PC98 雀豪3

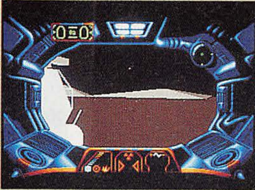
ビクター音産／麻雀／5,3.5'2HD／9,800円／3月19日



各人の麻雀の打ちかたのクセをサンプリングして再現する同シリーズが，思考ルーチンを強化して再登場。パソコン2台で，人間同士の対戦が可能となった。

TOWNS インフェステーション 静寂の惑星 海・移植

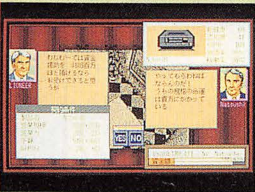
ビクター音楽産業／アクション／CD-ROM／8,800円／3月19日



惑星アルファIIの基地に侵入した地球外生命体と戦うアクション。生命維持装置や大気組成に気を配るなど，SLG的な要素が強い。原作はシグノシス社開発。

PC98 TOWNS リーディングカンパニー

光栄／SLG／(PC98)5,3.5'2HD，(TOWNS)CD-ROM／12,800円，(CD付き)15,200円，(TOWNS)14,800円／3月19日



VTR規格を所有するメーカーの社長となり，ライバル社を圧倒してVTR業界の規格統一を目指すビジネスSLG。発売中のCD『キー・オブ・ザ・シティ』の曲を使用。

TOWNS TAKERUディスクわあるど TOWNS版

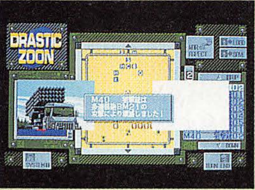
ブラザー工業／ディスクマガジン／3.5'2HD／2,900円／3月19日



PC98で創刊された同ソフトがTOWNSに。内容はPC98版のVOL.01と同じで，体験版として『ロードモナーク』と『スーパーシューティングTOWNS』を収録。

PC98 ドラスティック・ゾーン

ブラザー工業／SLG／5,3.5'2HD／3,800円／3月20日



初心者でも気軽に楽しめる簡易型コンバットSLG。プレイヤーは特務部隊の指揮官となり，配下の歩兵を使って敵のトーチカを壊滅させる。

PC98 ソードダンサー

TGL／RPG／5,3.5'2HD／9,800円／3月25日



アクション性を重視したRPG。戦闘シーンでは，特殊なレバー入力で技をだす『ストII』タイプの格闘ゲームとなる。キャラクター同士の対戦もできる。

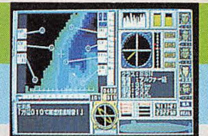
---

6 前2位 3回
天下統一II
システムソフト 9,800円



PC-98

7 ↑前29位 2回
沈黙の艦隊
ジー・エー・エム 12,800円



PC-98

8 ↑前23位 2回
天舞～三国志正史～
ウルフチーム 12,800円



PC-98

9 前5位 2回
出たな!!ツインビー
コナミ 9,800円



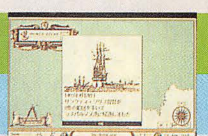
X68K

10 前6位 2回
ジェノサイドII
ズーム 8,800円



X68K

11 ↑前16位 6回
アトラス
アートディンク 10,800円



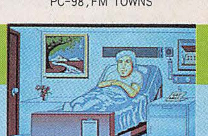
PC-98，FM TOWNS

12 前4位 4回
ブランディッシュ
日本ファルコム 9,800円



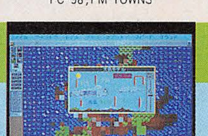
PC-98，FM TOWNS

13 ↑前39位 2回
ライフ&デス
ビング 8,800円



PC-98，FM TOWNS

14 前10位 7回
シムアース
イマジニア 12,800円



PC-98，FM TOWNS，J3100，Mac

15 前3位 2回
ウィザードリィ ベイン・オブ・ザ・コズミックフォージ
アスキー 12,800円



PC-98，FM TOWNS

クロプローズジャパン）2月以降→今春●バトルガール（TOWNS／テクノグラード）未定●HOW THINGS WORK（TOWNS／東芝EMI）11月下旬→4月中●斬IIタウンズスペシャル（TOWNS／ウルフチーム）2月28日→3月●シュヴァルツシルトIII（PC98／工画堂ソフト）1月31日→2月28日●レミングス（X68K／イマジニア）2月28日→4月以降●シグナトリー（PC98／日本コンピュータシステム）4月下旬→11月

16
前7位 2回
スターウォーズ Attack on the DEATHSTAR
ビクター音産
7,200円
X68K

17
↑ 前36位 3回
ロイヤルブラッド
光栄
7,800円
PC-88, MSX2

18
↑ 前33位 14回
A列車で行こうIII
アートディンク
①12,800円②14,800円
①PC-98②X68K,FM TOWNS

19
前19位 14回
大戦略III'90
システムソフト
9,800円
PC-98, X68K,FM TOWNS

20
前8位 2回
レミングス
イマジニア
7,800円
PC-98, J3100

21
前13位 4回
魔導物語1-2-3
コンパイル
8,800円
PC-98, MSX2

22
↑ 再登場 4回
エアーコンバットII
システムソフト
8,800円
PC-98

23
↑ 前25位 27回
遥かなるオーガスタ
T&Eソフト
12,800円
PC-98, X68K,FM TOWNS

24
前17位 14回
信長の野望・武将風雲録
光栄
9,800円／12,200円
PC-98, PC-88SR,X68K,FM TOWNS,MSX2

25
前14位 4回
パワーモンガー
イマジニア
12,800円
PC-98, X68K

X68K
エイリアンシンドローム
ア・移植
電波新聞社／アクション／5'2HD／5,800円／3月25日

セガから発売された同名のアーケード・ゲームを忠実に移植。各種の武器を駆使し，基地に巣喰う不気味なエイリアンを駆逐する。2人同時プレイも可。

X68K
苦胃頭捕物帳
ア・移植
電波新聞社／クイズ／5'2HD／5,300円／3月25日

タイトー発売のクイズゲームの移植。黄金の都を目指してクイズ道中がはじまる。電波オリジナル・クイズを「ゲーム」というジャンルで255問収録。

PC98
SUZAKU
ウルフチーム／RPG／5,3.5'2HD／価格未定／3月27日

古代日本を舞台にした3DタイプRPG。基本システムは同社の『アークスIII』のものを継承。さらに遠近の間合いを駆使した戦闘やスキル制など取り入れている。

TOWNS
オーサム
海・移植
富士通／シューティング／CD-ROM／8,800円／3月27日

八つの惑星からなる星系が舞台のシューティング・ゲーム。自機を中心に回転するモードや3Dシーン，地上戦など各種のアクションがある。RPG要素もあり。

X68K
ロイヤルブラッド
パ・移植
光栄／SLG／5'2HD／7,800円，(CD付き)10,200円／3月27日

架空のファンタジー世界を舞台とした，シンプルでやさしいシステムが特徴のSLG。オークや魔術師などが登場。グラフィックがX68K用に描き直されている。

TOWNS
スーパーリアル麻雀 PII&PIII
ア・移植
ビング／麻雀／CD-ROM／11,800円／3月31日

ゲーム・センターで人気の高かった麻雀シリーズのパート2とパート3をまとめてTOWNSに移植。女の子3人を相手にしての4人打ちモードが加えられた。

PC98 / X68K
F-15 ストライクイーグルIIシナリオ
海・移植
マイクロプローズジャパン／フライトシミュレータ／(PC98) 5,3.5'2HD,(X68K)5'2HD／5,200円／3月27日

同社から発売中の『F-15ストライクイーグルII』のシナリオ集。八つの湾岸戦争関係のシナリオを含めた11本のシナリオを収録。夜間飛行任務が加わった。

TOWNS
指輪物語 第1巻
パ・移植
スタークラフト／RPG／CD-ROM／12,800円／3月27日

同名の壮大なファンタジー小説を基にしたRPGの第1弾がTOWNSに移植される。原作のイメージをさらに膨らませた，独自の雰囲気を持つ世界設定が魅力。

PC98
ふしぎの海のナディア
ガイナックス／AVG／5,3.5'2HD／14,800円／3月27日

テレビ・映画で高い人気を得たアニメをオリジナル・ストーリーでゲーム化。アニメ版と同じスタッフによる多数の美しいグラフィックスが見もの。

PC98
マイト&マジックIII
海・移植
スタークラフト／RPG／5,3.5'2HD／12,800円／3月27日

壮大かつ自由度の高いシステムを持つ正統派名作RPGの三代目が，ついに日本に上陸する。本作より，グラフィックや操作系などが一新された。前作不要。

PC98
スペシャルステージ
ブラザー工業／SLG／5,3.5'2HD／（パッケージ）9,800円，(TAKERU)7,800円／（パッケージ）3月30日，(TAKERU)4月10日

パリ・ダカに代表されるアドベンチャー・ラリーを，出場チームの監督かつナビゲーターとして体験できるSLG。カー・グラフィック・企業は実際のものを使用。

PC98
7 COLORS
海・移植
HOT・B／ボードゲーム／5,3.5'2HD／7,700円／3月下旬

フランス生まれの対戦型ボードゲーム。7色のダイヤがちりばめられたフィールド上の陣取り合戦。対CPU戦の他，人間どうしの対戦も可能。通信も利用できる。

川中島異聞録
PC98

クレソフト／RPG／5,3.5'2HD／8,800円／3月末

これまではSLGに使用されていた同社のゴチャキャラ・システムによる和風RPG。人物やパーティの〝動き〟をゴチャキャラを用いて表現しているのが特徴。

天舞　～三国志正史～　リミテッド
PC98

ウルフチーム／SLG／5,3.5'2HD／8,800円／3月末

斬新なシステムにより，新たな形の「三国志」を再現した『天舞～三国志正史～』の廉価版。収められたシナリオが1本だけになっているが，低価格は魅力。

ジャパンバッシング
PC98

システムソフト／SLG／5,3.5'2HD／8,800円／3月27日

プレイヤーが米国の代表となり，日本に無理難題をふっかけていくSLG。同社の『天下統一II』のコマンド形式を採用，15本のシナリオが収録されている。

エアーコンバットII　シナリオ集VOL.2
PC98

システムソフト／フライト・シミュレータ／5,3.5'2HD／5,000円／3月中

『エアーコンバットII』に再び追加シナリオが発売される。朝鮮，ベトナム，中東戦争を基にした実戦シナリオの他，日本を敵とした仮想シナリオを収録。

ブルー
TOWNS　パ・移植

ソフコム／RPG／CD-ROM／9,700円／3月中

シナリオに制約が少なく，きわめて自由度の高いRPGがTOWNSに移植された。9人までの自由なパーティ構成や，戦略性の高い戦闘システムなどが売り。

ノスタルジア1907
TOWNS　パ・移植

シュールドウェーブ／AVG／CD-ROM／価格未定／3月中

豪華客船上で起きたテロ事件の解決を目指すサスペンスAVG。プレイヤー・キャラクターの姿勢で微妙な感情を表現する，独創的な会話方式を採用している。

ヨーロッパ戦線
PC98　MSX2　パ・移植

光栄／SLG／(PC98)5,3.5'2HD,(MSX2)3.5'2DD,ROM／12,800円,(CD付き)15,200円／4月2日

第二次欧州大戦を扱った作戦・戦術級SLGの移植。配下の師団に命令を下し，目標都市を占領していく。機種に合わせてグラフィックが描き直されている。

ワイアット
TOWNS

データウエスト／AVG／CD-ROM／価格未定／4月3日

根強い人気を保つ「第4のユニット」シリーズの7作目。DAPSシステムにより総動画40000枚を誇るアニメーションはお見事。新ゲーム・システム〝M2〟を搭載。

スペースインベーダー
アフターケア　PC98　ア・移植

ウィズ／シューティング／5,3.5'2HD／7,800円／1月31日

オールドゲーム・ファンには懐かしい作品がパソコン上で復活した。元祖インベーダーの他，パロディ・キャラによる〝平成逆襲編〟モードがついている。

フラクタルエンジン　デモ
アフターケア　TOWNS　海・移植

富士通／環境／CD-ROM／2,600円／2月28日

CD-ROMの限界に挑戦する超高速アニメーション・デモ。スピーディに展開する毎秒20コマ以上の美しい映像に，さまざまな効果音が加わる。

グランプリサーカス　サーキットデータVOL.6
アフターケア　PC98

ウエストサイド／レーシング／5,3.5'2HD／4,800円／2月29日

F1開催の3月に伴い，『グランプリサーカス』のコースデータに91年度版が加わる。ヌーベルマニクール，シルバーストーン，カタロニアの3コース。要本体。

ベストプレーベースボール
アフターケア　J-3100　パ・移植

アスキー／野球／3.5'2HD／9,800円／3月6日

日本野球機構の公認を受けた野球SLGがJ-3100上に出現。登場する選手，チームの名前には，すべて実名が使用されている。最新データが入っている。

順位	前回	タイトル	メーカー	価格	機種
26	↑前40位 6回	スーパー上海ドラゴンズアイ	ホットビィ	7,800円	PC-98,X68K,FM TOWNS,MSX2,J3100
27	↑再登場 11回	ダイナソア	日本ファルコム	8,700円	PC-88SR,PC-98,FM TOWNS
28	↑再登場 3回	雀皇登龍門II	ゲームアーツ	9,800円	PC-98
29	前21位 7回	FRAY	マイクロキャビン	7,800円	PC-98,MSX2,TurboR
30	前9位 2回	KIGEN	リバーヒルソフト	9,800円	PC-98
31	↑再登場 2回	ウルティマVI～偽りの予言者	ポニーキャニオン	9,800円	PC-98
32	★	雷電伝説	電波新聞社	9,700円	FM TOWNS
33	★	JOSHUA	パンサーソフトウェア	9,700円	PC-98
34	前26位 2回	らんま1/2 飛龍伝説	ボーステック	14,800円	PC-98
35	前35位 2回	ぽっぷるメイル	日本ファルコム	8,700円	PC-88
36	↑再登場 22回	テトリス	ビー・ピー・エス	6,800円	PC-88,PC-88VA,PC-98,X1,X68K,FM77AV,FMR-50,MSX2
37	前12位 3回	アドバンスド ロードモナーク	日本ファルコム	9,800円	PC-98
38	前18位 2回	ナイトメア	データーウエスト	12,800円	FM TOWNS
39	前20位 8回	アルシャーク	ライトスタッフ	9,800円	PC-98,X68K
40	前34位 6回	ワイアラエの奇蹟	T&Eソフト	7,800円	PC-98

進学・進級祝いを狙ってか，この時期はドトウの新作ラッシュ。40本近いソフトが発売される中で，まず目につくのは『ドラスレ英雄伝説II』。PC-88版ではあるが，ランキングにどこまで食い込むか。光栄の『太閤立志伝』，ガイナックスの『ふしぎの海のナディア』もヒットしそう。電波新聞社から発売される低価格のX68Kソフト2作の動向も気になる。

もうすぐBirthday

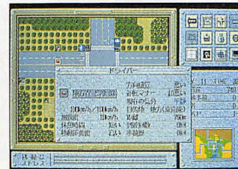


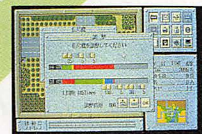
今日からあなたは，交通局局長です
――PC98用『Traffic Confusion』（マスターピース）

毎年増加を続ける交通事故死亡者。激増する自動車により，都市の道路交通事情は悪化する一方。そんな時代を反映してか，道路交通に関するゲームが登場するぞ。

この作品がデビュー作，マスターピースの『Traffic Confusion』がそれだ。信号機や道路標識などをうまく設定して，交通渋滞が起こらない，快適な自動車道を造ることが目的だ。交通シミュレーションというよりは交通パズルといった感じで，自動車を運転しない人でも，気楽に楽しめるぞ。

すべての自動車のドライバーに，気分や運転マナーなどが設定されているほど，細かいところまでていねいに作られているんだ。マスターピースのデビュー作なんだけど，こんな力作がでてくるなんて，これからがますます楽しみだね。





最新版パソコンソフト発売予定日Data Base(2月14日調べ)

発売日	タイトル	対応機種	発売元	解　説
3月20日	パワーシンガー	PC98	EPICソニー	音楽魔法というニューシステムを取り入れたRPG
3月31日	TAKERUディスクわあるどVol.03	PC98	ブラザー工業	TAKERUオリジナルのディスクマガジン
3月予定	麻雀王伝説(仮)	PC98	日本物産	日物お得意の麻雀ゲーム
	花札物語	PC98	ウイズ	コンピュータとの花札勝負！
	宇宙冒険少女NAMI	PC98	ポプコムソフト	ポプコム連載の同名コミックのゲーム化
4月10日	みにまむガイナロック	PC98	テクノグラード	『ガイナロック』のキャラがSDになって登場。TAKERU販売
	関ヶ原	TOWNS	アートディング	PC98からの移植版
4月11日	ミラーズ	TOWNS	アプロス	PC88SR・CD-ROMからの移植版
	コンストラクターズグランプリ	PC98	アプロス	固定画面でのレーシングSLG
4月20日	リューヌ伝説	PC98	ブラザー工業	ポプコム連載の人気コーナーをゲーム化
	ピラミッド・ソーサリアン	MSX2	ブラザー工業	MSX2版『ソーサリアン』追加シナリオ第2弾
4月21日	ディスクステーション98第12号	PC98	コンパイル	ご存じ『DS』の最新号
4月23日	Traffic Confusion	PC98	マスターピース	車社会をテーマにしたシミュレーション・パズル
4月29日	スーパー野球道	PC98	日本クリエイト	『野球道』シリーズの最新作
4月予定	AⅢH.D.	PC98	アートディング	『A列車で行こうⅢ』のハードディスク対応版
	アトラスH.D.	PC98	アートディング	『アトラス』のハードディスク対応版
	機動戦士ガンダムアドバンストオペレーション	PC98	ファミリーソフト	オペレーションシリーズの最新作
	ライフ・イズ・ミュージック	PC98	光栄	マウスで音楽を演奏する『バンドくん』の続編的ゲーム
	グロス・ドイチュラント	PC98	ジェネラル・サポート	第二次世界大戦のヨーロッパを舞台にしたSLG
	ジグソーパズルⅠ／Ⅱ／Ⅲ	PC98	システムソフト	いわゆるあのジグソーパズル
	神話の島	PC98	日本ソフテック	ギリシャ神話をモチーフにした陣取りSLG
	風林火山	PC98	ソフトプラン	PRGの要素を含んだ戦国SLGの続編
	極(きわめ)	PC98	ログ	その強さを誇る将棋ソフト
	まーぶる・まぢっく	PC98	風雅システム	同じブロックではさんで消していくパズルゲーム
	ノア	X68K	M.N.M.software	人類の生い立ちから滅亡まで描くSLG
	倉庫番リベンジ	X68K	シンキングラビット	ユーザーの作品集
	スピンディジーⅡ	X68K	アルシスソフト	PC98からの移植版
	将棋聖天	X68K，TOWNS	ホームデータ	PC98からの移植版
	レインボーアイランドEXTRA	TOWNS	ビング	タイトーのアーケード・ゲームを移植
	7COLORS	TOWNS	HOT-B	PC98からの移植版
	沈黙の艦隊	TOWNS	ジーエーエム	PC98からの移植
	BURAI下巻・完結編	MSX2	ブラザー工業	PC98からの移植。TAKERUにて販売
5月1日	棋太平68K	X68K	SPS	PC98で発売されている将棋ゲームを移植
5月予定	クラシックロードⅠ	PC98	ビクター音産	本格的競馬・馬主シミュレーション
	天下大乱	PC98	日本ソフテック	日本の歴史的有名人を集めて日本統一を目指すSLG
	F19ステルスファイター	PC98	マイクロプローズジャパン	ステルスを操るフライトシミュレータ
	ティラム・バラム	PC98	ライトスタッフ	クトゥルフ神話をもとにしたRPG
	ジャック	PC98	シンキングラビット	4年ほど前にPC88で出ていたAVGの移植版
	オメガ	PC98	トンキンハウス	設計した戦車を戦わせるSLG
	7COLORS	X68K	HOT-B	PC98からの移植版
	バトル	X68K，TOWNS	ジーエーエム	PC98,88からの移植
	MURDER CULB DX	TOWNS	リバーヒルソフト	PC98などからの移植
	プリンス・オブ・ペルシャ	TOWNS	リバーヒルソフト	キャラの動きがリアルなアクション・ゲーム
	KIGEN	TOWNS	リバーヒルソフト	PC98からの移植
	倉庫番リベンジ	TOWNS	シンキングラビット	ユーザーの作品集
	ベストプレーベースボール	TOWNS	アスキー	PC98からの移植。データは最新のものに変更
	ハイパー絵本Ⅶ　世界のおはなし	TOWNS	ぎょうせい	「ふしぎのくにのアリス」「アリババと40にんのとうぞく」を収録
	プリンセスメーカー	MSX2	マイクロキャビン	ガイナックスから発売されている子育てシミュレーションの移植
	キャンペーン版大戦略2	MSX2	マイクロキャビン	PC98などからの移植
6月予定	ドラゴン創世紀	PC98	バショウハウス	ドラゴン族の戦いを描くファンタジーRPG
	アマランス2	PC98	風雅システム	好評だったRPGの続編
	スプラッターハウス	TOWNS	ビング	ナムコのアーケードゲームを移植
	アフターバーナーⅢ	TOWNS	CSK総合研究所	名作3Dシューティング・ゲームの最新作
7月予定	アーリーキングダム	PC98	シーツゥワールド	シーツゥネットを利用した通信プレイが可能なRPG
	沈黙の艦隊	X68K	ジーエーエム	PC98からの移植
	マイト&マジック3	TOWNS	スタークラフト	PC98からの移植版
8月予定	ビーストロード2	PC98	ホビージャパン	ファンタジーSLGの第2弾
	KO世紀ビースト三獣士	PC98	[illegible]トリクス	メディアミックスで展開するギャグRPG
	ノスタルジアⅡ	PC98，TOWNS	シュールド・ウエーブ	独特の雰囲気を持つAVGの続編が登場
9月予定	指輪物語第2巻	PC98，TOWNS	スタークラフト	小説原作の大作RPGの続編
	魏呉蜀伝	PC98	ソフトプラン	『三国志演義』の続編に当たる
10月予定	GE・TENⅡ～信長・東方覇業伝～(仮)	PC98	ホクショー	信長を操作してアジア連邦成立を目指すSLG
	CGシンジケートVol.2	TOWNS	R-KEY	インタラクティブ・エンタテイメントシリーズ第2弾
発売日未定	ソードワールドPC	PC98	T&E SOFT	同名テーブルトークRPGのパソコン版
	ミスタープロ野球'92	PC98	T&E SOFT	1/fゆらぎなどを取り入れた本格的野球シミュレーション
	ペブルビーチの波濤	PC98	T&E SOFT	『遥かなるオーガスタ』の拡張コース

ソフトベンダーTAKERU 今月の人気ソフト・ランキング

（調査期間：1月7日～2月3日）

1 **RPGツクール チャイムズクエスト**
ログインソフト/4,800円/PC-98/前1位

2 **Dante2(ダンテ2)**
MSXマガジン/5,600円/MSX2/★

3 **電脳倶楽部45号**
満開製作所/1,200円/X68K/★

4 **形状データ・モーションデータ集**
プロジェクトチームDoGA/1,000円/X68K/前5位

5 **ロードス島戦記 福神漬**
ハミングバードソフト/3,500円/X68K/前3位

6 **戦国ソーサリアン**
TAKERUソフト/4,800円/PC-98/前2位

7 **TAKERUディスクわーるどvol.01**
TAKERUソフト/2,900円/PC-98/★

8 **スーパー上海ドラゴンズアイ**
ホットビィ/6,200円/MSX2,J-3100/前9位

9 **天舞—三國志正史—**
ウルフチーム/8,900円/PC-98/前6位

10 **パンドラボックス**
パンドラボックス/4,800円/PC-98/前11位

ソフトベンダーTAKERUに関する問い合わせ先 〒467 愛知県名古屋市瑞穂区苗代町2-1 ブラザー工業㈱ TAKERU事務局 ☎052-824-2493

発売日	タイトル	対応機種	発売元	解説
発売日未定	ホーリーナイト	PC98	エニックス	『アンジェラス』の続編AVG
	銀河英雄伝説III	PC98	ボーステック	人気SLGシリーズ『銀英伝』の最新作
	サイバーナイト	PC98	トンキンハウス	グループSNE監修のサイバーRPG。PCエンジンからの移植
	キング&クイーン	PC98	ブラザー工業	中世を舞台にしたRPG
	平家物語	PC98	呉ソフトウェア工房	発売は年末になりそう
	ネクタリス(仮)	PC98	ハドソン	PCエンジンのSLGを移植
	ファイナルクライシス	PC98	テクノグラード	PC88からの移植STG
	スタークルーザーII(仮)	PC98	アルシスソフト	3D画面のスペースAVG+STGの続編
	デストラクション	PC98	アプロス	『白と黒の伝説』の完結編にあたる
	スターベアラーズ	PC98	コスモスコンピュータ	SF物のRPG+SLG
	JOSHUA追加シナリオ(仮)	PC98	パンサーソフトウェア	『JOSHUA』用の新作シナリオが2本収録の予定
	魔京伝	PC98	日本クリエイト	近未来の京都が舞台のアクションAVG
	Sargon V	PC98	ジー・エー・エム	初心者からプロ級の人まで楽しめるチェスのゲーム
	AD&D アイ・オブ・ザ・ビホルダー	PC98	ポニーキャニオン	AD&Dシリーズのリアルタイム3DRPG
	バーズテイルIII	PC98	ポニーキャニオン	海外移植のRPG第3弾
	映画狂殺人事件	PC98	シンキングラビット	シンキングラビット伝統の推理AVG
	スライムワールド	PC98	マイクロワールド	LYNXやメガドライブからの移植アクション・ゲーム
	ビルダーランド	PC98	マイクロワールド	パズル的要素の強いアクション・ゲーム2
	スターファイター(仮題)	PC98	スタークラフト	ファンタジー・シリーズ作者の手による超大作。発売は年末予定
	ダンセ・マカブレ	PC98	テクノグラード	中世ファンタジーを舞台にした推理物のAVG
	シビリゼーション	PC98	マイクロプローズジャパン	民族の支配者となり文明創造を目指す
	M1タンクプラトーン	PC98	マイクロプローズジャパン	米軍の最新鋭主力戦車“M1A1”の地上戦シミュレーション
	ガンシップ2000	PC98	マイクロプローズジャパン	フライトシミュレータの第2弾
	サバッシュII	PC98	ポプコムソフト	ポプコム監修RPG第2弾
	時のはざまに(仮)	PC98	パンドラボックス	精神病患者の心理を描いた3Dアドベンチャ―RPG
	シュートレンジ	PC98, X68K	ビッツー	対ロボット戦のSLG。PC98版と同時発売になった
	レミングスシナリオ集(仮)	PC98,X68K, TOWNS	イマジニア	『レミングス』の新しい面に挑戦！
	シムアント	PC98,X68K, TOWNS, J3100	イマジニア	『シムシティ』『シムアース』に続く第3弾
	グランドスラム	PC98, TOWNS	アートディング	プロゴルファーの人生をシミュレート
	ヴェインドリーム	X68K, TOWNS, MSX2	グローディア	PC88からの移植。現在発売を検討中
	F29 RETALIATOR(仮)	PC98,X68K, TOWNS, J3100	イマジニア	ポリゴンを使用したフライトシミュレーター
	麻雀悟空・天竺への道	PC98,X68K, TOWNS, J3100	シャノアール	麻雀を勝ち抜いて天竺へ迎え！
	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	X68K	SPS	人気のRPGをPC88から移植

発売日	タイトル	対応機種	発売元	解説
発売日未定	チェイスH.Q.	X68K	日本デクスタ	タイトー『チェイスHQ』の移植版
	ふしぎの海のナディア	X68K	ガイナックス	PC98からの移植
	ガンバスター	X68K	ガイナックス	オリジナルのシューティング・ゲーム
	ウルティマVI	X68K	ポニーキャニオン	PC98からの移植
	エトワールプリンセス	X68K	エグザクト	ファンタジーを舞台にしたACG+RPG
	達人	X68K	インターステート	東亜プランのアーケードSTGの移植
	究極タイガー	X68K	インターステート	東亜プランのアーケードSTGの移植
	鮫！鮫！鮫！	X68K	インターステート	東亜プランのアーケードSTGがX68Kに登場
	エアバスター	X68K	インターステート	KANEKOからアーケードで出ていたSTGの移植
	レッサーメルン	PC98, TOWNS	パンサーソフトウェア	人と神との戦いを描いたRPG
	プログラム	X68K	M.N.M.software	プレイヤーの自由度の高いパズルゲーム
	ファルディア	X68K	M.N.M.software	アクションRPG
	シムアース	X68K	イマジニア	『シムシティー』につづく超話題作
	幻影都市	X68K, TOWNS	マイクロキャビン	PC98, MSXturboRからの移植
	JOSHUA	X68K, TOWNS	パンサーソフトウェア	PC98からの移植
	パワーモンガー	TOWNS	イマジニア	『ポピュラス』の作者による新作
	レミングス	TOWNS	イマジニア	アミガで人気のアクション・パズルゲームの移植
	ハープーン	TOWNS	富士通	アミガで発売されていたSLGの移植
	ウルティマIV／V	TOWNS	富士通	IVとVが一枚のCD-ROMに収録されている
	カルメンサンディエゴ	TOWNS	富士通	世界各国の歴史や経済などを勉強できるAVG
	R-TYPE	TOWNS	ハドソン	アイレムのアーケード・ゲームの移植版
	Traffic Confusion	TOWNS	マスターピース	PC98からの移植版
	紫禁城	TOWNS	スキャップトラスト	麻雀牌を使ったパズルゲーム
	エメラルドドラゴン	TOWNS	グローディア	人気のRPGを移植
	レジオナルパワーII	TOWNS	コスモスコンピュータ	PC98からの移植版
	麻彩子雀	TOWNS	コスモスコンピュータ	PC98からの移植版
	ABEL	TOWNS	ファミリーソフト	エイリアンに支配されている近未来の地球が舞台のRPG
	シムシティ	MSX2	イマジニア	あまりにも有名なSLGの移植
	ストラテゴ	J3100	ビクター音産	PC98からの移植
	チャイム	機種未定	システムサコム	ノベルウェア・タイプの女子高生シミュレーション

■発売中止が決定した作品……笑ゥせぇるすまん第2巻（MSX2／コンパイル），マイト&マジック3（X68K／スタークラフト），指輪物語第1巻(X68K／スタークラフト)，FIFTY TEMPEST(X68K／ファミリーソフト)，サークII（X68K／マイクロキャビン），保存版ロードランナー（X68K／システムソフト）**■開発休止中の作品**……PGAツアーゴルフ(PC98／イマジニア)，ネメシス'90(X68K／SPS）※X68K用『レミングス』以降のイマジニアの作品は，すべて4月以降に延期



監修：猪野清秀

今月の人気ソフト・ランキング

HOT★10

『ポピュラス2』と『パワーモンガーW.W.I』が登場。おまけに9位までがすべてSLG。年末・年始攻勢で発売されたソフトのほとんどがSLGだったことの影響がかなり色濃くでている。なお2位の『パワーモンガーW.W.I』は『パワーモンガー』のデータ集。『パワーモンガー』本体と合わせることで，ユニットが第一次世界大戦のものになる。来月紹介する予定だ。

1	ポピュラスII Populous II(E.A.) SLG/Amiga/8,500円
2	パワーモンガーW.W.I Power Monger W.W.I(E.A.) SLG/Amiga/4,000円
3	ウィングコマンダーII Wing Commander II(ORIGIN) SLG/IBM-PC/12,000円
4	ファルコン3.0 Falcon 3.0(SPECTRA HOLOBYTE) ACT+SLG/IBM-PC/12,000円
5	フライトシミュレータ V.4 Flight Simulator V.4(MicroSoft) SLG/IBM-PC, Mac/12,000円
6	サンダーホーク Thunder Hawk(VIRGIN) SLG/Amiga, IBM-PC/9,000円
7	シム アント Sim Ant(Maxis) SLG/Mac, IBM-PC/9,000円
8	シビライゼーション Civilization(MicroProse) SLG/IBM-PC/10,000円
9	ガンシップ2000 Gunship2000(MicroProse) SLG/IBM-PC/10,000円
10	レミングス Lemmings(Psygnosys) Puzzle/Amiga, IBM-PC/7,000円

ピーター・モリニュー氏がやってきた！

対戦ゲームブームのはしりとなった『ポピュラス』や『パワーモンガー』など，数多くの優秀な作品を世に送りだしているピーター・モリニュー氏が，去る1月の下旬，今月紹介している『ポピュラス2』の宣伝のために来日した。

今回来日したのは，『ポピュラス』シリーズのメイン・スタッフのピーター・モリニュー氏とレス・エドガー氏。大変きさくで，かつ威厳すら感じさせる紳士であった。

日本国内のパソコン市場に興味があるらしく，日本でのメジャー機種についてや，また『ポピュラス』などの人気はどうなのかなどの質問を，我々に投げかけてきた。ゲームに対する熱情が感じられた。

続編ものには「前作を越えなければならない」という不文律がある。これをモリニュー氏ら『ポピュラス2』スタッフは，ユーザーからの声を取り入れるのみならず，大学の学生を使って何度もテストプレイさせて，ユーザーの意見を取り入れているとのことだった。対戦プレイのテストでは，マウスを10個も壊してしまったという。

また，モリニュー氏は，日本での対戦ポピュラス大会の結果をかなり気にしていた。『ポピュラス2』が国内機種用に移植されたあかつきには，再び日本にやってきて，リターン・マッチをするかもしれないぞ。


▲『ポピュラス2』を実演しながら説明するピーターモリニュー氏。『ポピュラス』シリーズの創造神だ

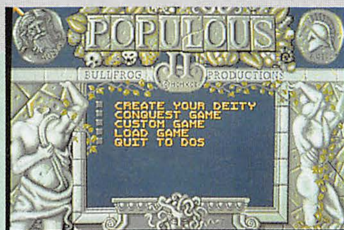
新作ソフトData Base

本コーナーでは，編集部が選んだおすすめの4本を紹介している。

(ポピュラス2)

POPULOUS II

ELECTRONIC ARTS・BULLFROG
AMIGA
$59.95



1人プレイのみならず，対戦プレイでも大変エキサイティングさせられる『ポピュラス』が，装いもあらたにパワーアップして帰ってきた。それがこの『ポピュラス2』だ。

基本的なゲームのルールは前作と変わらない。プレイヤーは神か悪魔のどちらか一方になり，自分の信者の成長を助けつつ，敵の信者の拡大を邪魔する。信者が住みやすい環境を創ったり敵の信者を倒したりするのは，火山や地面の育成をはじめとする，さまざまな「神の奇跡」なる力だ。この力は自分の信者が多ければ多いほど強力なものになる。「神の奇跡」を駆使し，最終的に世界を自分の信者で埋め尽くしてしまえばその面はめでたくクリアとなる。

『2』では「神の奇跡」のバリエーションが何倍にも増え，見た目にも大変おもしろいものとなっている。疫病や大火山，入った信者の敵味方を逆転させるマジックプール，少ない面積でも「神の奇跡」の力を貯めることができる造林，疫病…数え上げたらきりがない。もちろんプレイのおもしろさも倍増している。

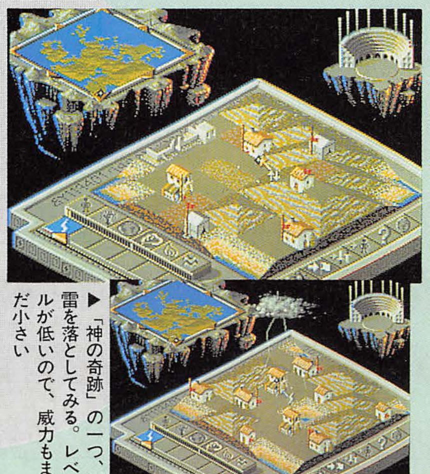
つくづく海外ソフトの力強さを感じる作品である。



▲「神の奇跡」は6種類にわけられている。それぞれのレベルを上げると，そのパワーも強力になる

▲『2』ではディスプレイ全体をマップ画面にするモードもついている。迫力があってなかなかよい

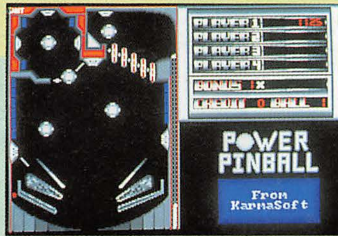
▶基本的な画面レイアウトは前作とさほど変わらない。前作を知っている人はすぐにプレイできるだろう



▶「神の奇跡」の一つ，雷を落としてみる。レベルが低いので，威力もまだ小さい

（パワーピンボール）

POWER PINBALL

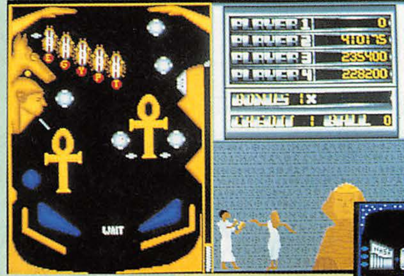


KARMASOFT
AMIGA
＄39.95

ゲーム・センターの主役がTVゲームやUFOキャッチャーに変わっても，どこかに必ず1台はあるのがピンボール・ゲーム。ルールは簡単だし，気軽に楽しめるし，ちょっとした時間つぶしにはぴったりである。このピンボールも結構奥の深いものらしく，プロ級の腕前の人のプレイは芸術に近いものがある。フリッパーによって銀色のボールがはじき返され，いろいろな役モノに当たるときの効果音や照明の変化は，見ているだけでも楽しいものだ。

見ているものを虜にする，そんなピンボールをパソコン上に再現したのがこの『パワーピンボール』。AMIGAのグラフィックとサウンドをフルに活かしたすばらしい面を，ディスプレイの中で再現しプレイすることができる。フリッパーを上下し，玉を視線で追いかけるときのスリルを楽しむことができるのだ。

既存の面に飽きてしまったら，自分だけのオリジナル面をつくることもできる。重力係数をはじめとするさまざまな設定ができるので，自分だけのピンボール台をつくってしまうことも可能なのである。

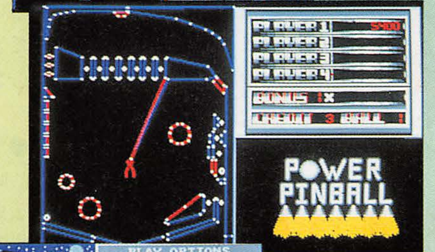


▲用意されている面はバラエティーに富んだものが用意されている。写真はエジプト調のもの

▶重力係数を変えてみる。あまり大きくすると，ボールが速く下に落ちてしまい，遊べない台になってしまうので注意



◀ゲーム中のサウンドを変更してみる。BGMの選択しだいでゲームは何倍にもおもしろくなるぞ



▲台の枠組みを変えてみる。気軽に変更できる

（リアンダー）

LEANDER



PSYGNOSIS
AMIGA
＄49.95

シグノシス社の新作は，ファンタジー・アクション・ゲーム『リアンダー』だ。

ゲームの設定は，18才の誕生日にさらわれてしまった王女様を救出するために騎士が数々の難関を乗り越え冒険を続けるという，いかにもファンタジーの定型にそった内容。ジャンプをしたりしゃがんだりして敵の攻撃を避けながら，ショップで買った武器を使って目の前の敵を倒し，どんどん進んでいくのである。シグノシス特有の，でかいキャラクターがうねうね動くシーンはあちこちに取り入れられていて，見ているだけで楽しい。

この『リアンダー』では，パッケージの紹介部分に，今までの4か国語の他に，なんと日本語の説明もしてあったのには驚き。この傾向が続けば，将来的には日本語のマニュアルも登場するかもしれない。



▲各面のはじめには，どう進めたらよいかをアドバイスしてくれる。見逃すとプレイが大変になるぞ



▲ジャンプをしたり剣を振るったり…景色やキャラクターはどうやら日本を意識しているようだ



◀洞窟の中に侵入。洞窟内の方がアクション性が高いので注意が必要だ

（ワイドワールドオブスポーツボクシング）

WIDE WORLD OF SPORTS BOXING

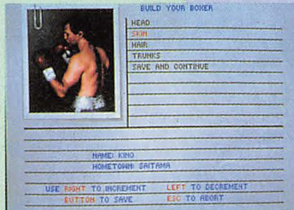


DATAEAST
IBM-PC,AMIGA
＄49.95

先月，先々月と紹介した『4D・BOXING』に触発されたのか，それとも世界的にボクシング・ブームが再燃しつつあるのかは不明だが，最近新たに複数のボクシング・ゲームが発売された。その中でも目をひいたのがこの『ワイドワールドオブスポーツボクシング』だ。

エキシビジョンや，新たなボクサーを創って行なうキャンペーン戦などは『4D・BOXING』とほとんど同じだが，選手のパラメータ数が多少増えている。さらに『ワイド～』では，6人のマネージャーが用意されていて，自分につけるマネージャーによっていろいろと条件が異なるのである。マニュアルには，彼らが載せた広告などが載っていたりして，それを読むだけでも楽しい。

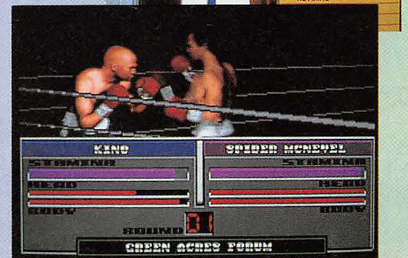
『ワイド～』の一番のすばらしさはグラフィックにある。スキャナで取り込んだかのような鮮明なグラフィックが，画面の上で展開されるのだからたまらない。写真ではその動きをお見せできないのが非常に残念。



◀自分のキャラクターづくりからプレイがはじまる。リアルなグラフィックなだけに，少々気持ち悪い



▶マネージャーとの会話。賞金を稼げば，よりよいマネージャーを雇えるようになるぞ



▲いよいよ試合だ。『4D・BOXING』ほどの速さはないが，リアルなキャラクターが動くのはやはり気持ちがよい

※今回紹介したソフトのうち，WIDE WORLD OF SPORTS BOXING（ワイド・ワールド・オブ・スポーツ・ボクシング）についてはIBM-PC PS/55Zにて撮影を行ないました

Video Game ビデオゲーム

監修：やんま

今月の人気ソフト・ランキング

HOT・30

アクション・ゲームでは相変わらずカプコンが他を寄せ付けない。出だし不調だった『キャプテンコマンドー』も猛烈な勢いで2位に浮上。『ナイツ・オブ・ザ・ラウンド』も発売後1か月で7位と，さすがである。3月には待望の『ストリートファイターII'』が発売。またしばらくカプコンの天下が続きそうな気配だ。他メーカーにももっとがんばってほしいところだ。

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル
1	前1位	ストリートファイターII	カプコン	格闘アクション
2	↑前5位	キャプテンコマンドー	カプコン	格闘アクション
3	前2位	NEO・GEO (MVS)	SNK	
4	前3位	ファイナルラップ2	ナムコ	F-1ドライブ・シミュレーション
5	↑前9位	タンクフォース	ナムコ	固定画面シューティング

AOU1992アミューズメント・エキスポ開催

今年も恒例の『AOUアミューズメント・エキスポ』が2月の25～26日に幕張メッセで開催された。とはいってもこの原稿を書いてるのはショーが開催される10日も前。くわしいレポートは来月ってことで，2月15日現在編集部に入ってきている最新の情報をお伝えしよう。

さて，今回の見所をいくつかあげるとすると……

●『ストリートファイターII'』の完成度はいかに？

昨年のAOUショーで発表され，丸1年の間，ビデオゲーム界の頂点に立ち続けた『ストリートファイターII』のニュー・バージョンがこのショーで初お披露目となる。

どういった変更がなされているのか？　ゲームのバランスは？　数々の疑問がとうとうこのショーで明らかになる！

●ヒューマンがアーケードに参入！

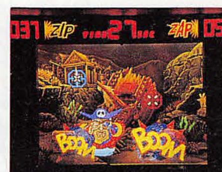
ファミコン，PCエンジンなど，家庭用のゲームソフトを意欲的に作り続けているヒューマンが今年からアーケード・ゲームへ参入する。

このショーでは自社ブースを設け，参入初作品となる『マッドダンシング』と『フロントロウ』を出展する予定だ。家庭用で活躍してきたヒューマンがどんなアーケード・ゲームを作るのか？

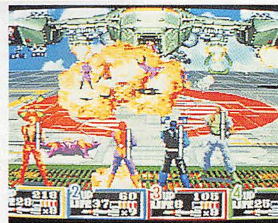
●『UFOキャッチャー』ブームの今後は？

去年，ストIIと並んで大ヒットとなったのが『UFOキャッチャー』などの人形とり。ゲーム・センターの店頭だけにとどまらず，ビデオゲームの場所まで削り，筐体を置くほどになったこの『UFOキャッチャー・ブーム』。このブームはまだまだ続くのか？　それともそろそろ下火になっていくのか？　人形を取り続けて20年の猪野氏，最近，UFOキャッチャーに目覚め，筐体を買うとまで言っている手塚氏，この2人ならずとも気になるところだ。

というように三つ見所をあげたけど，この他にも気になる点はいっぱい。どんなショーになるのか楽しみだ。



◀『バブルトラブル』(ナムコ)。ジオラマとグラフィック画面の合成が見事だった『ゴーリーゴースト』の続編



▶『G.I.ジョー』(コナミ)。4人同時プレイのできる3Dシューティング・ゲーム。悪の組織「コブラ」を壊滅するためにコマンドチーム「G.I.ジョー」の隊員が活躍する

▼『アドベンチャークイズ・カプコンワールド2』(カプコン)。カプコン，クイズゲームとしてははじめてCPシステムを使用。全63ジャンル，約8,000問の問題が用意されたスゴロク形式のクイズゲーム





▶『ダークシールII』(データイースト)。前作から2年後，再び4人の光の騎士が集まって闇の軍勢を相手に戦いを繰り広げる。オーディオ&ビジュアル面を強化。デモではしゃべりまくる



▶『ガンボール』(データイースト)。ピンボールのフィーチャーを取り入れた未来のガンボールスタジアムで，賞金稼ぎ達が跳ね回るというアクション・ゲーム

AOUショー出展作品リスト

■アイレム
ニューボンバーマン／アクション
ガンホーキ／横スクロール・シューティング

■SNK
クイズ迷探偵ネオ&ジオ／クイズ
アンドロデュノス／横スクロール・シューティング
ベースボールスターズ2／ベースボール・シミュレーション
ニンジャコマンドー（アルファ電子）／アクション
タイトル未定（サミー工業）／麻雀
他発売中のNEO・GEOソフトすべて

■カプコン
ストリートファイターII'／格闘アクション
アドベンチャークイズ・カプコンワールド2／クイズ

■コナミ
ヘクシオン／アクション・パズル
G.I.ジョー／シューティング

■ジャレコ
グランプリスター／F-1ドライブ・シミュレーション
64番街／格闘アクション
B.O.T.S.S.（マイクロプローズ）／ロボット・シミュレーション

■セガ
AS-1／8人乗りムービーライドマシン
エアー・レスキュー／救助ヘリコプター・シミュレーション
アラビアンファイト／格闘アクション
他多数出展予定

■タイトー
未定

■テクモ
ベジオネア／格闘アクション
スーパーハイインパクト／アメフト・シミュレーション
サボテンボンバーズ／アクション
雀師／麻雀
他1機種出展予定

■データイースト
ウルフファング／アクション
ダークシール2／アクション
ガンボール／アクション
フック／ピンボール

■東亜プラン
フーピー!!／アクション
ドギューン!!／縦スクロール・シューティング

■ナムコ
スティールガンナー2／ガン・シューティング
コズモギャング・ザ・ビデオ／固定画面シューティング
ファイナルラップ3／F-1ドライブ・シミュレーション
コカコーラ・鈴鹿8アワーズ／バイク・シミュレーション
バブルトラブル／ガン・シューティング

■ビデオシステム
ソニックウイングス／縦スクロール・シューティング
F1グランプリ／カーレース

■ヒューマン
マッドダンシング／格闘アクション
フロントロウ／F-1ドライブ・シミュレーション

■ビスコ
アンドロデュノス／横スクロール・シューティング

新作ソフトData Base

ストリートファイターII'(ダッシュ)

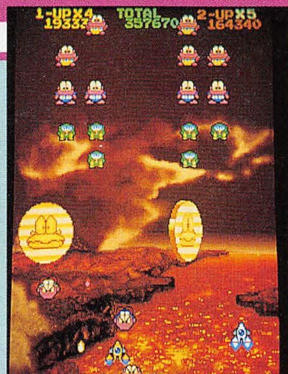
カプコン/格闘アクション/価格未定/3月



全国のゲーム・センターでストIIブームを巻き起こし，発売から1年たった今でも圧倒的な人気を保っているという怪物ゲーム『ストリートファイターII』のニュー・バージョンがついに登場。ファンからの要望が多かった同じキャラ同士の対戦に加え，前作では使用できなかった四天王(バイソン，バルログ，サガット，ベガ)をプレイヤーが選んで操作できるようになったというのが大きな変更点。その他にもプレイ中に「求む!対戦プレイ!」と表示できるようになったり，グラフィックの一部が新たに描き直されたりしている。今月のNEW VIDEO GAMEでもくわしく紹介している。

コズモギャング・ザ・ビデオ

ナムコ/固定画面シューティング/価格未定/3月



かわいいキャラとセリフで大人気のエレ・メカ『コズモギャングズ』がかわいさそのまま，憎さ百倍で，ビデオゲームに再登場。ゲームは固定画面の『ギャラクシアン』風シューティングで，2人同時プレイが可能。2方向レバー，1ボタンで自機を操作する。

2人同時プレイのときはそれぞれの自機が，前衛と後衛というように縦に並ぶようになっているのが特徴で，これはアイテムを取ることによって交代することができる。コズモギャングズのイメージにぴったりの愉快なアイテムや，システムIIの拡大縮小機能を使ったさまざまなフィーチャーがゲームを盛り上げる。

スティールガンナー2

ナムコ/ガン・シューティング/価格未定/発売中

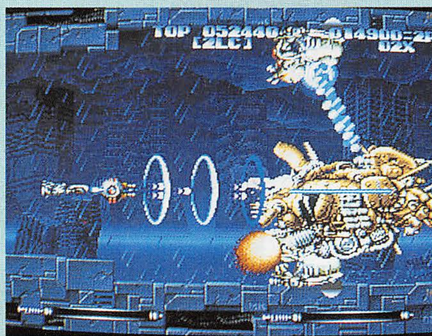


近未来の特殊部隊というかっこいい設定と今までのガン・シューティングにはなかった抜群のスピード感で人気を呼んだ『スティールガンナー』の続編。前作以上にパワーアップしたスピード感とかっこいいストーリー展開がみもの。

前作で凶悪なテロ集団シュツルムを壊滅させてから1年たったある日。謎の組織バンガードが新型生体兵器バイオアーミーを従えて，突如ネオアークシティを襲撃しはじめた。司令を受けたガルシアとクリフは，パワードスーツを装着し，燃えさかる市街地へと向かう。

ラストリゾート

SNK/横スクロール・シューティング/36,000円/3月23日



近未来を舞台にした横スクロール・シューティング。西暦2XX0年，人類は宇宙へ進出をはじめ，銀河系の多くの惑星に都市が築かれるまでになっていた。そんなある日，それらの中枢系統を司っていたメイン・コントローラーに緊急信号が入った。第3コロニーのメイン・コンピュータにコンピュータ・ウイルスが進入。ウイルスが意志を持ちはじめ，コロニーの人々はつぎつぎと機械生命体にされてしまっているというのだ。急遽，彼らを救う作戦が計画された。その作戦の名は“LAST RESORT”。

数種類のショットと，自機の周りをまわるユニットを駆使して敵を倒していく。全5ステージ，2周エンド。

---

6 前6位
ソルバルウ

ナムコ
3Dシューティング

7 ★
ナイツ・オブ・ザ・ラウンド

カプコン
アクション

8 前4位
WWF レッスルフェスト

テクノスジャパン
プロレス・シミュレーション

9 ↑前17位
ターミネーター2

タイトー/バリーミッドウェイ
ガン・シューティング

10 ★
F1 エキゾーストノート

セガ
F-1ドライブ・シミュレーション

11 前10位
スーパーバレーボール'91

ビデオシステム
バレーボール・シミュレーション

12 前11位
サンダーブラスター

アイレム
縦スクロール・シューティング

13 前7位
スターブレード

ナムコ
ガン・シューティング

14 再登場
ハットトリックヒーロー

タイトー
サッカー・シミュレーション

15 ↑再登場
ザ・キングオブドラゴン

カプコン
アクション

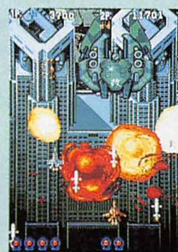
16	★	テレビ合衆国クイズQ&Q	ダイナックス クイズ
17	★	クイズ廊下に立ってなさい!	セガ クイズ
18	前8位	キャプテン・アメリカ&ジ・アベンジャーズ	データイースト アクション
19	前14位	スーパーモナコGP	セガ F-1ドライブ・シミュレーション
20	前15位	ゼクセクス	コナミ 横スクロール・シューティング
21	再登場	ソニックブラストマン	タイトー／パンチング
22	再登場	クライムファイターズ2	コナミ／格闘アクション
23	再登場	タンブルポップ	データイースト／掃除機アクション
24	★	サンセットライダーズ	コナミ／アクション
25	前18位	メタルブラック	タイトー／横スクロール・シューティング
26	再登場	ボンバーマン	アイレム／アクション
27	再登場	ワールドスタジアム'91	ナムコ／ベースボール・シミュレーション
28	前19位	機動戦士SDガンダム	バンプレスト／アクション
29	再登場	スパイダーマン	セガ／アクション
30	★	ゴークス	東亜プラン／ブロック崩し

大型ゲームは大好調，テーブル・ゲームが不振と言われ続けているナムコだが，今月のランキングでは意外にも『タンクフォース』が健闘しているではないか。それに今月紹介している『コズモギャング～』もかなりの期待作。先日のショーで見た限りでは，とても丁寧に作ってあって楽しめる作品だった。これでテーブルゲームも好調となるのか？

ソニックウイングス

ビデオシステム／縦スクロール・シューティング／価格未定／発売中

自機をアメリカ，日本，スウェーデン，NATOの4か国が使用している戦闘機の中から選択するという縦スクロール・シューティング。8方向レバー，2ボタン。機体は1Pと2Pでは異なる計8種類。機体ごとにショットや特殊兵器などの性能がちがっている。



ステージは全部で8ステージ。自分の選んだ国以外の七つの国をクリアすればオールクリア。エンディングは，選んだ機体によって異なるマルチ・エンディングとなっている。

ヘクシオン

コナミ／アクション・パズル／価格未定／3月

シミュレーションなどでよく使われるヘックス（六角形）を使ったアクション・パズルゲーム。画面上部から現れる六角形四つで構成された10種類のブロックを組み合わせていく。2人同時プレイ（独立，協力，対戦）が可能。ゲーム開始時に「おしゃべりモード」を選ぶと，ゲーム進行をツインビーと超ド級関西弁男が実況。



ミューティションネイション

SNK／格闘アクション／36,000円／3月16日

2人同時プレイ可の格闘アクション・ゲーム。8方向レバー，2ボタン。改造人間を影で操っている科学者の野望を打ち砕くのが目的。ボタン連打とレバーの操作を利用して，さまざまな連続攻撃を選択することが可能。また，Aボタンを押し続けパワーゲージがMAXになったところで離せば百裂拳などの必殺技をだすこともできる。全6エリア。



クイズ迷探偵　ネオ&ジオ

SNK／クイズ／36,000円／3月下旬

今までのクイズゲームにはなかった数々のフィーチャーなどで好評だった『クイズ大捜査線』の続編。今回はストーリー・モードのみで，タイムマシンに乗って50年前にさかのぼり老科学者の駆落ちを成功させる「時を越えた愛」，宇宙から来た賞金稼ぎヘレンに協力して地球を救う「宇宙からの依頼人」の二つのストーリーが用意されている。



Hook

データイースト／ピンボール／標準小売価格620,000円／3月下旬

データイースト・ピンボール第15弾は，S.スピルバーグ監督が制作しアメリカで大ヒット公開中（日本では6月公開予定）の映画「Hook」をテーマにしたピンボール。フィールドを駆ける巨大な円形ランプレーンや，ドット・マトリクス・ディスプレイがプレイヤーをさらに熱くさせる！



フーピー!!

東亜プラン／アクション／価格未定／3月

固定画面のアクション・ゲーム。2人同時プレイ可。8方向レバー，2ボタンで自キャラを操作し，何層にもわかれた建物の中に忍び込んで爆弾を仕掛けていく。爆弾をすべてセットして無事脱出すれば面クリア。プレイヤーに与えられた唯一の武器，地面を伝わっていく電気ショックを駆使して，ガードマンなどを眠らせることも可能だ。



テレビ合衆国クイズQ&Q

ダイナックス／クイズ／業者価格138,000円／価格未定

すごろく形式のクイズゲーム。いろいろなクイズ番組に出演して，クイズに答えながら世界を一周するのが目的。番組は二択の「知ってる？こんなホント・ウソ」，三択の「クイズ早く！押せ！押せ！」，四択の「クイズ地球上のなーるほど」の三つがある。



Family ファミコン Computer

監修：手塚一郎

今月の人気ソフトランキング

HOT・10

『ヨッシーのたまご』は息切れのようで，ニューフェイスが上位を占めた。今月のラインナップを見ると，次号はまたまた順位が大きく変わりそうな気もするが……。

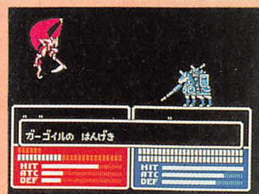
順位	前回	タイトル	メーカー／価格
1	★	いけいけ熱血ホッケー部 すべってころんで大乱闘	テクノスジャパン 6,200円
2	★	F-1サーカス	日本物産 6,600円
3	前10位	ファミコンジャンプII 最強の7人	バンダイ 8,500円
4	前6位	テトリス2+ボンブリス	BPS 6,800円
5	前1位	ヨッシーのたまご	任天堂 4,900円
6	前5位	爆笑！人生劇場3	タイトー／6,400円
7	前3位	ファミスタ'92	ナムコ／5,000円
8	★	ごえもん外伝2 天下の財宝	コナミ／6,980円
9	前7位	ドクターマリオ	任天堂／4,900円
10	前9位	SDガンダム・ガチャポン戦士4 ニュータイプストーリー	ユタカ・バンダイ／8,500円

新作ソフト Data Base

ファイアーエムブレム外伝

任天堂／SLG／6,800円／3月14日

ユニットを駒ではなく，キャラクターとしてとらえたファンタジーSLGの続編。マップ画面の導入や，複数の軍を動かせるなど，随所がパワーアップ。

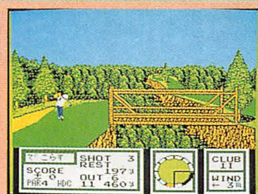




ナムコクラシックII

ナムコ／ゴルフ／5,900円／3月13日

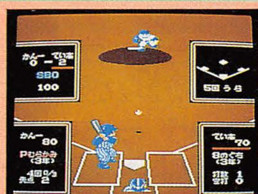
前作より遊びやすく改良したゴルフゲーム。クラブの選択からスライスやフックの設定も簡単に。グリーン・ズームアップ機能も，もちろん健在。



究極ハリキリ甲子園

タイトー／野球／6,900円／3月19日

同名の『究極ハリキリスタジアム』の高校野球版ともいうべき作品。基本的なシステムは同じものの，高校球児らしく「熱血パワー」などが設定されている。



スーパー桃太郎電鉄

PC・移植

ハドソン／ボードゲーム／5,800円／3月20日

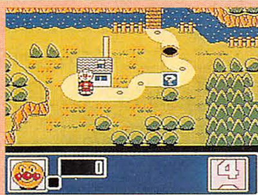
PCエンジンで発売された「桃鉄」がファミコンに移植された。ハードの性能のためにグラフィックやサウンド関係が変更されただけで，あとは同じ。



それいけ！アンパンマンみんなでハイキングゲーム

エンジェル・バンダイ／ボードゲーム／6,000円／3月20日

バイキンマンを追いかけながらゴールを目指すボードゲーム。ルーレットの数だけ進む。止まったマスによってさまざまなサブゲームが楽しめるのだ。



囲碁指南'92

ヘクト／テーブル／6,800円／3月27日

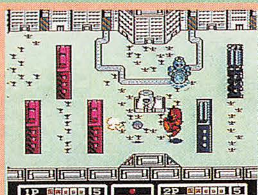
ヘクトおなじみの「指南」シリーズ最新作。『将棋指南』と同様にコンピュータと対戦を楽しむものではない。これまでの名勝負をファミコンで再現する。



プラズマボール

ジャレコ／アクション／6,300円（予価）／3月27日

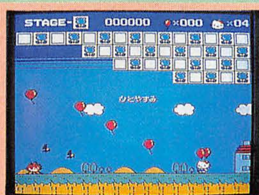
プラズマボールと呼ばれる球体を投げ合う，スポーツライクなアクション。自機の性能を細かく設定できるのがミソ。練習，対戦，クエストの3モード。



ハローキティーワールド

キャラクターソフト／アクション／4,800円／3月27日

風船を持ったキティを操作し，ゴールまで行くゲーム。持っている風船の数でキティが上昇するか下降するかが決まる。ステージ数は全部で八つ。

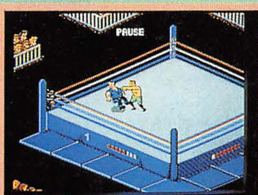


WWFレッスルマニアチャレンジ

海・移植

ホットビィ／プロレス／5,800円／3月27日

アメリカの人気プロレス団体WWFの主要選手が登場するプロレス・ゲーム。シングル，タッグ，3対3，勝ち抜き戦の4モードがある。対戦プレイも可能。



フック

EPICソニー／アクション／5,900円／3月27日

同名の映画のゲーム化作品。サイドビューのアクションで，画面上のアイテムをすべて取るとクリアとなる。攻撃とジャンプを駆使して進んでいく。



炎の闘球児ドッジ弾平

サン電子／スポーツ／6,500円／3月28日

コロコロコミックで大人気連載中の『ドッジ弾平』のゲーム化作品。ドッジボールのゲームだが，カードを使って進行する。バトルシーンはアニメで表示。



■発売日変更情報……パズロット（サミー） 3月6日→2月28日

SUPER FAMICOM

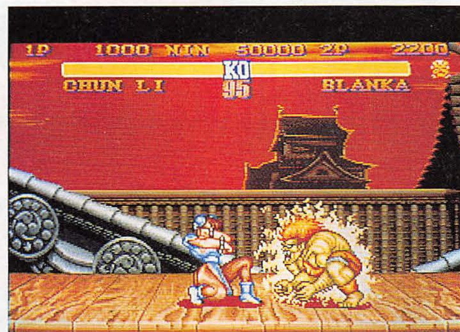
スーパーファミコン

監修：手塚一郎

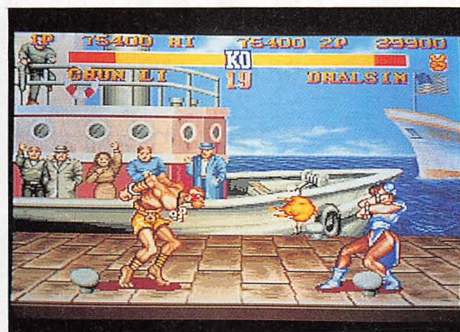
◆画面写真を見ただけでも『ストII』は期待大！

アメリカはラスベガスで開催されたウィンターCES。そこにSFC版『ストリートファイターII』が展示されていたことは既報のとおり。日本での公開はもう少し先になりそうだが，カプコンからはさらに何点かの画面写真が届いているのでそれを掲載しておく。ここで気になるのは，ソフトの価格と発売日であろう。

16メガのカートリッジがどのくらいの定価で販売されるのか，注目したい。発売は夏頃の予定。







今月の人気ソフトランキング HOT・20

予想どおり『ロマンシング　サ・ガ』が初登場でトップに。前人気ほどのパワーはないとの噂もあるが，それは来月のランキングを見ればわかること。楽しみにしたい。第2位は，バンダイの『ドラゴンボールZ超サイヤ伝説』。初期出荷分はバグが多いとの話を聞く。新しいことにつぎつぎと取り組む姿勢に好感が持てるだけに少し残念なところである。

順位	タイトル	メーカー	価格
★1	ロマンシング サ・ガ	スクウェア	9,500円
★2	ドラゴンボールZ超サイヤ人伝説	バンダイ	9,500円
★3	ソウルブレイダー	エニックス	8,800円
★4	高橋名人の大冒険島	ハドソン	8,500円
★5	プロフットボール	イマジニア	7,900円

新作ソフト Data Base

R.P.Mレーシング　海・移植
ビクター音産／レース／8,800円／3月19日

ハーフトップビューのレースゲーム。賞金を稼いで車をチューンナップできる。コースは128も用意されているうえにコンストラクションも可能だ。

スーパー伊忍道・打倒信長　パ・移植
光栄／SLG／11,800円／3月19日

パソコン・ゲームから移植された作品。伊賀の民の敵（かたき）を討つために仲間を集めていく。基本的な部分はRPGだが，国同士の戦いになるとSLGに。

超攻合神サーディオン
アスミック／シューティング／8,800円／3月20日

サイドビューのシューティング・アクション。アニメ界の有名どころを集めただけあり，設定などに凝っている。経験値を稼ぐことでロボットが成長する。

ファイナル・ファイト・ガイ　ア・移植
カプコン／アクション／8,500円／3月20日

すでに発売されているSFC版『ファイナルファイト』の別バージョン。コーディのかわりにガイが登場する。ゲームの内容に変化なし。CD付きの限定版。

新世紀GPXサイバーフォーミュラ
タカラ／レース／8,800円／3月27日

同名TVアニメを元にしたレースゲーム。「シナリオ」「フリー」「グランプリ」の三つのモードがある。アニメでおなじみのキャラも多数登場する。

ハットトリックヒーロー　ア・移植
タイトー／サッカー／8,000円／3月27日

同名のアーケード・ゲームの移植。ゲームのモードは1人プレイと2人同時プレイだけだが，ヒールリフトなどのテクニックに加えてラフプレイも可能。

■発売日変更情報……●弟切草（チュンソフト）２月28日→３月７日

ラッシングビート
ジャレコ／アクション／8,700円／3月27日



いわゆる『ファイナルファイト』タイプの格闘アクション。舞台もバスの中や球場などさまざま。フランケンシュタイナーなどの技も使える。

スーパーファミスタ
ナムコ／野球／7,900円／3月27日



超有名野球ゲームのスーパーファミコン版。プロ野球選手が実名で登場する。チーム数は全部で26。紅白試合やオールスター，そしてドラフトまで楽しめる。

らんま½ 町内激闘編
メサイヤ（NSC）／アクション／8,800円／3月27日



同名のコミックを元とした格闘ゲーム。乱馬はもちろんのこと，シャンプーや良牙，玄馬や校長まで登場してしまう。

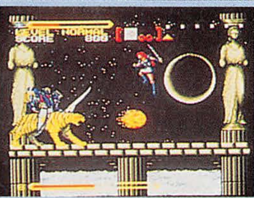
スマッシュT.V.
海・移植

アスキー／アクション／7,800円／3月27日



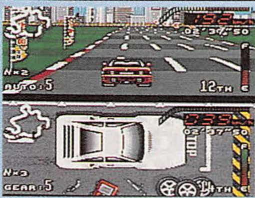
同名アーケード・ゲームの移植。モンスターを倒して賞金を手に入れるというもの。最初に持っているのはマシンガンだけだが，フロアには数々の武器が。

スーパーヴァリス～赤き月の乙女～
レーザーソフト／アクション／8,500円／3月27日



人気シリーズが，ついにスーパーファミコンでも登場。基本的なシステムはこれまでと同じだが，様々なアイテムをどう使うかがポイントとなる。

トップレーサー
ケムコ／レース／7,800円／3月27日



スーパーファミコン初の対戦型3Dカーレース。世界8か国を舞台に，32コースに挑む。マシンは四つの中から選択。ギアもマニュアルかオートを選べる。

カードマスター リムサリアの封印
HAL研究所／RPG／8,900円／3月27日



視点が3DのRPG。数多くのカードをうまく使いわけてモンスターたちを倒していく。ストーリー性がかなり強くなっている。オートマップ機能付き。

バトルグランプリ
ナグザット／レース／8,500円／3月27日



トップビューのレースゲーム。ステアリングやタイヤ，ミッションやエンジンなどが細かく設定できるのが特徴。画面を縦に分割した2人対戦プレイも可。

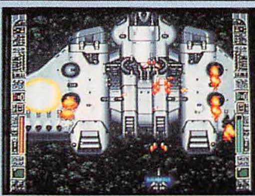
ラストファイター ツイン
バンプレスト／アクション／8,200円／3月28日



同社の『SDグレイトバトル』の続編ともいうべき作品。が，システムは一新されており，格闘タイプ風。ゲーム中でもキャラクター・セレクトが可能。

S.T.G.
ア・移植

アテナ／シューティング／8,900円／3月末



同名アーケード・ゲームの移植。2人同時プレイが可能なシューティングだ。パワーアップは10段階。その他にも15種のサブ・ウェポンが用意されている。

エアーマネジメント・大空に賭ける
光栄／SLG／11,800円／4月5日



航空業界を舞台としたSLG。22の都市を航路で結び，業績を上げていくのが目的。シナリオは2本。ビジュアル面に凝っている。最大4人までプレイ化。

スーパーバーディラッシュ
アフターケア

データイースト／ゴルフ／8,800円／3月6日



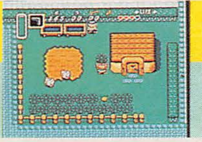
ファミコンのゴルフゲーム『バーディラッシュ』をSFC版用にグレード・アップ。ストローク・プレイの他に，マッチプレイやトーナメントなどがある。

---

6 前2位
スーパーマリオワールド
任天堂
8,000円



7 前1位
ゼルダの伝説～神々のトライフォース～
任天堂
8,000円



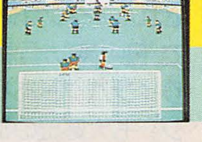
8 ★
バトルコマンダー
バンプレスト
8,800円



9 ★
スーパーワギャンランド
ナムコ
8,300円



10 ★
スーパーフォーメーションサッカー
ヒューマン
7,700円



11	★	スーパーファイヤープロレスリング ヒューマン／8,500円
12	★	スーパー信長の野望・武将風雲録 光栄／11,800円
13	★	シムアース イマジニア／9,800円
14	再登場	シムシティ 任天堂／8,000円
15	再登場	ファイナルファイト カプコン／8,500円
16	再登場	ファイナルファンタジーⅣイージータイプ スクウェア／9,000円
17	★	ダンジョンマスター ビクター音産／9,800円
18	再登場	F-ZERO 任天堂／7,000円
19	前6位	ファイナルファンタジーⅣ スクウェア／8,800円
20	前4位	超魔界村 カプコン／8,500円

今月は，なんと18本ものソフトが発売される。これはこれですばらしいことなのだが，最近の傾向としては発売を急ぐあまりに未完成の部分を残したソフトが目につく。もちろん，それは練りこみ不足というレベルではなく，デバグをきちんとやっていないなど情けないものなのだ。どうにかならないものか。

PCエンジン
PC ENGINE

監修：ベニー松山

今月の人気ソフトランキング

HOT・20

ベーマガ・ライター陣も年末の温泉旅行で燃えた『スーパー桃鉄II』が首位を奪取。キングボンビー出現のたびに響く悲鳴はまだしばらく止みそうにない。続くのはこれもハドソンで『忍者龍剣伝』。ファミコンではすでにIIIまで発売されたアクションのシリーズ第1作で，日中英3か国語切り替えはかなりインパクトあり。『サイバードッジ』も大健闘の3位だ。

順位	タイトル	メーカー	価格
1	スーパー桃太郎電鉄2	ハドソン	6,800円
2	忍者龍剣伝	ハドソン	6,500円
3	サイバードッジ	トンキンハウス	6,800円
4	太平記	NHKエンタープライズ	6,500円
5	ちびまる子ちゃん クイズでピーヒャラ	ナムコ	6,800円

PCファミリーを振り返ってみると……

今月は歴代のPCエンジン・ファミリーをひとまとめに振り返ってみた（別表）。

こうして見ると改めて現行機種とモデル・チェンジの多さに驚く。主要シリーズの低価格化は歓迎なのだが，逆に初期段階でこの価格を実現していれば普及台数も段ちがいだったようにも思える。

不可解なのは旧ROM²接続にアダプターを要するスーパーグラフィックスがスーパーROM²にそのまま接続できるのに対し，実質的に最新機種であるLTは逆にスーパーにアダプターを介さなければならない点だろう。

またファミリーの鬼っ子“廉価版”シャトルの拡張性のなさなどは，CDロム中心に展開していくその後の戦略をまるで意識していないように思える。

ハードの普及は，その多様性によるものではあるまい。今後は汎用機を中心に据えた骨太の戦略を期待したいものである。

PCエンジン（初代）	24,800円	RF出力（ビデオは要AVブースター）	
コアグラフィックス	24,800円	ビデオ出力	
コアグラフィックスII	19,800円	ビデオ出力	
シャトル	18,800円	ビデオ出力	ROM²接続不可
スーパーグラフィックス	39,800円	ビデオ出力	旧ROM²要アダプター
GT（ポータブル）	44,800円	2.6インチモニタ（TVチューナー別売）	ROM²接続不可
Duo	59,800円	ビデオ出力	スーパーROM²内蔵
LT	99,800円	4インチモニタ（TVチューナー内蔵）	スーパーROM²要アダプター
CD-ROM²（旧）	57,300円		バッファRAM0.5メガ
スーパーシステムカード	9,800円		旧ROM²用1.5メガRAM
スーパーCD-ROM²	47,800円		バッファRAM2メガ

新作ソフト Data Base

パチ夫くん十番勝負

ココナッツジャパン／パチンコ／7,900円／3月13日

久々登場の『パチ夫くん』シリーズ最新作。今回も新台をそろえ，RPG風画面で台を選んでいく。前作とセット販売された電動ハンドルも単体販売される。



極楽！ 中華大仙

タイトー／シューティング／6,800円／3月13日

西遊記風中華世界を舞台にしたコミカル横スクロール・シューティング。途中現れる法術ショップでさまざまなオプションが選択できる他，左右反転も可。

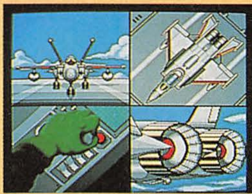


HAWK F-123

スーパーCD-ROM

パック・イン・ビデオ／シューティング／6,800円／3月13日

2M専門の横スクロール・シューティング。主武装はバルカン，レーザー，ファイヤーの3種。バリアや拡散ミサイルなどの特殊アイテムはストック後選択。



魔物ハンター妖子～魔界からの転校生～

CD-ROM

メサイヤ（NCS）／AVG／6,800円／3月13日

OAVやメガドライブでのアクション・ゲーム化などマルチメディアで展開していた『妖子』がオリジナル・ストーリーのデジタルコミックとしてPCに登場。



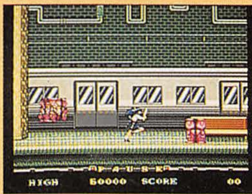
夢幻戦士ヴァリス

パ・移植

スーパーCD-ROM

RIOT・日本テレネット／アクション／6,980円／3月19日

パソコンではかなり昔に発売された『ヴァリス』シリーズの第1作が装いも新たに登場。PC版は順番が前後して混乱しがちだが，物語はここからはじまる。



天外魔境II 卍MARU

スーパーCD-ROM

ハドソン／RPG／7,800円／3月26日

発売が延期されPCユーザーをやきもきさせた人気RPGシリーズ第2作もいよいよ発売。独特の世界観を持つジパング国で壮大な冒険が繰り広げられる。





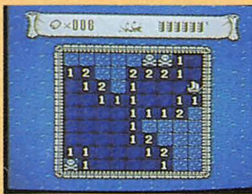
Mine sweeper 掃海艇

海・移植

CD-ROM

パック・イン・ビデオ／パズル／6,200円／3月20日

湾岸戦争後の機雷撤去は記憶に新しいが，これはその掃海作業を題材にしたパズル。難易度順のモードや航海モード，エディットなど4モードを用意。



■発売日変更情報……●雀偵物語2宇宙刑事ディバン出撃編（アトラス）2月中旬→2月28日●ヒューマンスポーツフェスティバル（ヒューマン）2月下旬→2月28日●山村美沙サスペンス金盞花京絵皿殺人事件（ナグザット）2月28日→3月6日●ライジング・サン（ビクター音産）2月28日→3月13日●スペースファンタジーゾーン（NECアベニュー）未定→5月

川のぬし釣り 自然派
FC・移植 CD-ROM

パック・イン・ビデオ／RPG／6,900円／3月27日

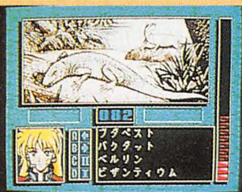
渓流釣りを題材にとった異色RPGがPCに移植。妹の病気を治すためプレイヤーは“川のぬし”を求めて旅立つ。行く手を阻む獣とはRPG風の戦闘。



QUIZまるごとTHEワールド2 タイムマシンにお願い！
CD-ROM(両対応)

アトラス／クイズ／6,800円／3月27日

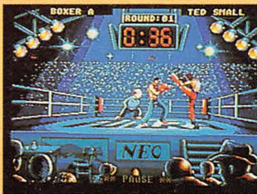
前作とはガラリと趣を変えたクイズ第2弾。今回は3モードのクイズが用意され、中でもアトラスならではの3Dダンジョン『メガテンクイズ』は注目。



ザ・キックボクシング
海・移植 スーパーCD-ROM

マイクロワールド／アクション／6,800円／3月27日

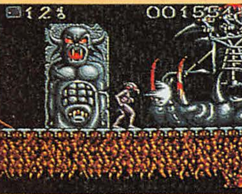
昨今の格闘ゲームブームに乗って海外から対戦可能なキックボクシングが移植された。ボクシング・スタイルや技などが細かく設定された本格派。



シャドー・オブ・ザ・ビースト／魔性の掟
海・移植 CD-ROM

ビクター音産／アクション／7,200円／3月27日

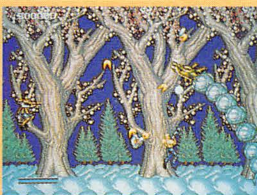
アミガでヒットを飛ばした異色タッチのアクション。異形の姿と化した主人公ディーノが人間に戻るため，魔物と罠のひしめく幻想世界を進む。



フォゴットンワールド
ア・移植 スーパーCD-ROM

NECアベニュー／シューティング／7,980円／3月27日

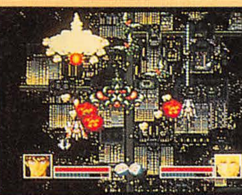
メガドライブにも移植されたカプコンのアーケードが2M専用で登場。3ボタンのアベニュー・パッド付属で，残念ながら2人同時プレイは不可能。



サイキックストーム
スーパーCD-ROM

レーザーソフト・日本テレネット／シューティング／6,980円／3月下旬

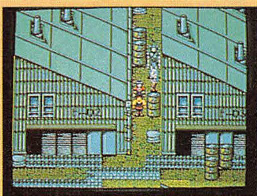
2M専用の縦スクロール・シューティング。自機をそれぞれ独自の攻撃パターンを持つ4種類選択でき，さらに2人同時プレイ，合体攻撃まで可能。



BABEL
スーパーCD-ROM

レーザーソフト・日本テレネット／RPG／6,980円／3月下旬

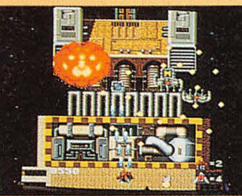
機械文明の発達した異次元世界“BABEL”を舞台にしたRPG。剣あり銃ありバイクありで，2Mを駆使したビジュアル・シーンもある。



スーパー雷電
ア・移植 スーパーCD-ROM

ハドソン／シューティング／5,800円／4月2日

先頃発売されたHuカード『雷電』の2MCD版。BGMがCDサウンド，オリジナル・ステージも入る予定。最近では珍しい5千円台がうれしい。



源平討魔伝 巻の弐

ナムコ／アクション／6,800円／4月7日

あの『源平』の続編。復活した魔王・源頼朝を討つべく，平景清が再び降り立つ。今回はBIGモードのみの剣撃アクション重視で，景清の剣技も多彩。





超時空要塞マクロス2036
CD-ROM(両対応)

メサイヤ(NCS)／シューティング／7,200円／4月3日

10年前の人気TVアニメ『マクロス』をベースに，その数10年後の世界を舞台にしたオリジナル・ストーリー。自機はおなじみ可変型戦闘機バルキリー。



アフターケア トイレキッズ

メディアリンク／シューティング／6,900円／3月6日

おむつの取れない主人公がおマルにまたがって糞尿世界を冒険するいささかシュールな縦スクロール・シューティング。2人同時プレイも可能な本格指向。



順位		タイトル	メーカー／価格
6	再登場	桃太郎伝説ターボ	ハドソン 5,800円
7	再登場	グラディウス	コナミ 6,000円
8	★	サラマンダ	コナミ 6,000円
9	再登場	ファイナルマッチテニス	ヒューマン 5,700円
10	再登場	ファイヤープロレスリング 2nd BOUT	ヒューマン 6,800円
11	★	ブロウニング	RIOT・日本テレネット／6,980円
12	前1位	スーパーCDROMROM体験ソフト集	ハドソン／1,000円
13	★	マイト&マジック	NECアベニュー／7,200円
14	★	CD-ROMゲームマガジンウルトラボックス6号	ビクター音産／5,800円
15	前4位	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	ハドソン／6,800円
16	前5位	スーパーシュバルツシルト	工画堂／7,800円
17	再登場	プリンスオブペルシャ	リバーヒルソフト／6,800円
18	★	エフェラ&ジリオラ	ブレイングレイ／7,200円
19	再登場	ヴァリスIV	レーザーソフト・日本テレネット／6,780円
20	前3位	らんま1/2とらわれの花嫁	メサイヤ(NCS)／6,800円

今月も新作が2ケタとユーザーにとってはうれしい限りだが，中でも最大の目玉はスーパーCD-ROM²専用『天外魔境II卍MARU』。前人気の高さからも，今後のランキングで首位を奪うのはほぼ確実と思われる。また前作に熱狂的ファンが多い『源平討魔伝　巻の弐』も上位に食い込んできそうな気配だ。伏兵は『ザ・キックボクシング』か？

メガドライブ

MEGA DRIVE

監修：MUNEPI♬

今月の人気ソフトランキング

HOT・15

1位はセガの子会社シムスの作品『テクモワールドカップ'92』が見事獲得。同社には今後の健闘も期待したい。3位には前回1位の『ソニック〜』が。息の長いソフトだ。MDの顔として立派なガンバリを見せるソニック君に拍手。7位には原作のファンから高い評価を受けている『スーパーファンタジーゾーン』がランクイン。10位にはCD-ROMの『天下布武』。

★	1	テクモワールドカップ'92	シムス 6,200円
★	2	ソーサルキングダム	メサイヤ(NCS) 8,800円
前1位	3	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ 6,000円
★	4	ジョーモンタナIIスポーツトーク・フットボール	セガ 7,000円
前5位	5	F-1サーカスMD	日本物産 7,500円

いよいよ発売『シャイニング・フォース』！

3月20日，いよいよ『シャイニング・フォース 〜神々の遺産〜』が発売される。このゲームはあの『シャイニング&ザ・ダクネス』を作ったクライマックスのメンバーが送る超大作のRPG。価格は8,700円と少し高めだが，なんと容量は12Mもあるから驚き。しかも圧縮して記録されているため，実際にはその数倍のデータ量を持っていることになる。データ量の多さばかりを誇っても意味がないけれど，『シャイニング&ザ・ダクネス』を作ったスタッフが全力を注ぎ込んだ結果としてのその膨大なデータ量は，やはり完成度を指し示す一つのバロメータとして，かなりの説得力を持つ。世界観やグラフィックのタッチ，そしてアイコンで選択するコマンドなど，前作の雰囲気をしっかりと受け継いでいるところも魅力だ。

新作ソフトData Base

トージャム&アール　海・移植

セガ／アクション／6,800円／3月13日

2人のおかしな宇宙人が主人公。彼らを操作して，壊れてあちこちへ散らばってしまった宇宙船のパーツを探すのが目的。プレイするたびに場所が変わる。



A列車で行こうMD　パ・移植

セガ／SLG／6,800円／4月3日

同名パソコン・ゲームの移植。鉄道を敷設し，街を発展させ，利益を上げ，資金を増やし，大統領官邸から別荘まで特別列車を走らせることが目的。



アイルロード

ウルフチーム／RPG／価格未定／3月27日／CD-ROM

画面は常に3Dで表示されていて，戦闘シーンなどでは"高さ"の概念を取り入れるなど，新しいアイデアを盛り込んだRPG。キャラ・デザインは美樹本晴彦氏。



シャイニング・フォース〜神々の遺産

セガ／RPG／8,700円／3月20日

『S&D』のスタッフが作ったストーリー重視のRPG。数々のイベントでストーリーが盛り上げられていく。また戦略的な要素も合わせ持っている。



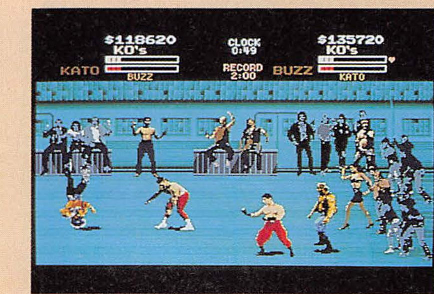


ピットファイター　ア・移植

テンゲン／アクション／7,800円／3月27日

アタリが制作し，コナミから国内販売されていた業務用格闘アクションの移植。実写を取り込んだ味のあるグラフィックとその動きが特徴。





■メガドライブ発売日変更情報……●ソーサルキングダム（メサイヤ）1月31日→2月7日●SDヴァリス（レーザーソフト）2月→2月14日●精霊神世紀フェイエリア（ウルフチーム）1月24日→2月18日●バトルマニア（ビック東海）2月28日→3月6日●鋼鉄帝国（ホット・ビィ）3月19日→3月13日●シャドー・オブ・ザ・ビースト／魔性の掟（ビクター音産）3月→3月下旬●AMBITION OF CAESAR II（マイクロネット）2月14日→4月

ターボアウトラン
ア・移植

セガ／カーレース／6,000円／3月27日

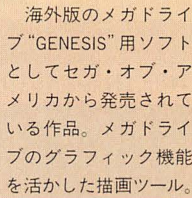
タイトルのとおり"ターボ"が使えるようになっただけでなく，ライバル車の登場や3速までのシフトなどの変更が加えられた『アウトラン』の続編。



ART ALIVE
海・移植

セガ／ツール／3,800円／3月27日

海外版のメガドライブ"GENESIS"用ソフトとしてセガ・オブ・アメリカから発売されている作品。メガドライブのグラフィック機能を活かした描画ツール。



ストームロード
海・移植

マイクロワールド／RPG／6,800円／3月27日

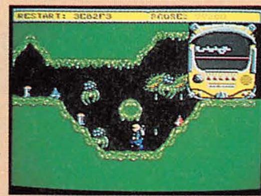
ジェネシス版からの移植作品で，横スクロールのアクションRPG。全部で10のステージがあり，各面で捕らわれの身にある妖精を救いだしていく。



スライムワールド
海・移植

マイクロワールド／アクション／6,800円／3月27日

ATARIのポータブル・ゲームマシン「LYNX」からの移植という珍しい作品。洞窟に潜り，宝石を集めながら脱出船の待つ出口を目指す。全6ステージ。



サンダープロレスリング列伝

ヒューマン／スポーツ／7,400円／3月27日

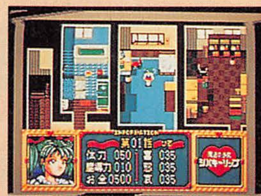
全12人のレスラーから1人を選択し，残りの11人と勝ち抜き戦を戦うなど，全部で四つのモードを装備。もちろんプレイヤー同士の戦いも可能。



魔法の少女シルキーリップ

RIOT・日本テレネット／RPG／7,400円／3月下旬／CD-ROM

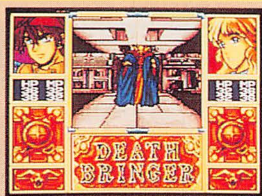
舞台は現代。主人公は魔法の国からやってきた魔法少女リップ。プレイヤーは彼女となって町内で起こるさまざまなトラブルを解決していく。



デスブリンガー〜秘められた紋章〜
パ・移植

RIOT・日本テレネット／RPG／7,400円／3月下旬／CD-ROM

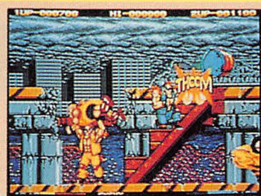
PC-98やX68K，PCエンジンなどで発売されている『デス・ブリンガー』の移植。3DタイプRPG。キャラ・デザインは『コズミックファンタジー』の越智一裕氏。



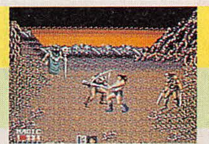
クルードバスター
アフターケア
ア・移植

データイースト／アクション／7,800円／2月28日

格闘もの。近未来の廃虚が舞台。殴る，蹴るといったアクションの他に，画面上のさまざまな物を掴んで投げつけることができる。2人同時プレイ可能。



順位		タイトル	メーカー／価格
6	前2位	ゴールデンアックスII	セガ 6,000円
7	★	スーパーファンタジーゾーン	サン電子 6,800円
8	前3位	アイ・ラブ・ドナルドダック グルジア王の秘宝	セガ 4,800円
9	★	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	ナムコ 6,000円
10	★	天下布武	ゲームアーツ 7,800円







順位		タイトル	メーカー／価格
11	前7位	ファンタジア ミッキーマウス・マジック	セガ／4,800円
12	再登場	魔王連獅子	タイトー／6,800円
13	再登場	スーパーモナコGP	セガ／6,000円
14	前9位	ベアナックル	セガ／6,000円
15	再登場	アドバンスド大戦略	セガ／8,700円

Game Gear ゲームギア

監修：MUNEPI♬

今月の人気ソフトランキング HOT・3

順位		タイトル	メーカー／価格
1	★	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ／3,800円
2	★	FRAY〜修行編〜	マイクロキャビン／4,500円
3	★	ヘビーウエイトチャンプ	シムス／4,200円

新作ソフトData Base

ファンタシースターアドベンチャー

セガ／AVG／3,800円／3月13日

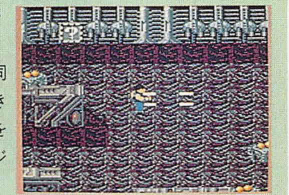
かつてマークIII用に発売されていた『ファンタシースター』の世界を舞台にしたアドベンチャー・ゲーム。シナリオは新たに書き起こされている。



エイリアンシンドローム

シムス／アクション／4,200円／3月19日

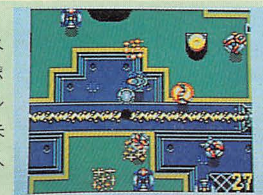
同名のアーケード・ゲームの続編に相当。システムはほとんど同じ。マップの中を歩き回り捕らわれた人々を助けていき，ステージの最後でボスと戦闘。



バスターボール

リバーヒルソフト／スポーツ／3,800円／3月20日

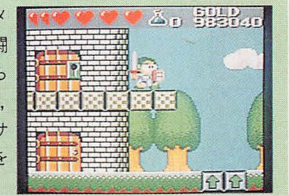
「バスターボール」とはフットボールをベースにさまざまなスポーツをミックスし，ルールを単純化した近未来の競技。もちろん2人同時プレイも可能。



モンスターワールドII〜ドラゴンの罠〜

セガ／アクション／3,800円／3月27日

スタート直後のメカ・ドラゴンとの戦闘でトカゲの姿に変えられてしまった主人公が，呪いをとくための"サラマンダークロス"を求めて旅をする。



GAME BOY ゲームボーイ
監修：MUNEPI♬

新作ソフトData Base

ハドソン・ホーク
EPICソニー／アクション／3,500円（税込）／3月13日

ブルース・ウィリス主演の同名映画のゲーム化。美術館などに忍び込み警備網をかいくぐり盗みを働く。ボールを投げて敵の動きを封じることも可能。

読本夢五誉身〜天神怪戦2〜
メルダック／AVG／4,500円（税込）／3月19日

1833年に起こった「天保の大飢饉」という歴史的事件をモチーフにしたアドベンチャー・ゲーム。戦闘シーンなどにRPG的要素が盛り込まれている。

スーパーストリートバスケットボール
バップ／スポーツ／4,200円（税込）／3月19日

それぞれ特徴を持った4人の中から2人を選び，コートの片面を使って2人対2人で対戦するバスケ。あらかじめ設定した点数を先に取ったほうが勝ち。

ロボコップ2
EPICソニー／3,500円（税込）／3月19日

同名映画のゲーム化作品。主役はもちろんロボコップ。動作には慣性が働くので，それを考慮に入れた操作が要求される。ステージ数は全部で15。

ちびまる子ちゃん3 めざせゲーム大賞の巻
タカラ／その他／3,800円（税込）／3月27日

今年で創立100周年を迎えるまる子の小学校が，記念行事としてゲーム大会を催すことになった，という設定。ストーリーに合わせてミニゲームを楽しむ。

リトルマスター2 〜雷光の騎士〜
徳間書店／SLG／4,800円（税込）／3月27日

ファンタジックな世界を舞台にルールを単純にすることで誰にでも楽しめることを狙ったシミュレーション・ゲーム。マップの数は前作の倍以上もある。

プロサッカー
海・移植

イマジニア／スポーツ／3,800円（税込）／3月27日

AMIGA用ゲームソフトとして過去最高の売り上げを記録した「KICK OFF 2」の移植版。遊びやすさに重点を置いたアレンジが加えられている。

チキチキマシン猛レース
アトラス／カーレース／3,900円（税込）／3月27日

懐かしの海外製同名アニメのゲーム化。33のコースを走破し，トップを目指すのが目的だが，登場するマシンはどれも特徴のあるおかしな車ばかり。

キャプテン翼VS.
FC・移植

テクモ／SLG／4,200円（税込）／3月27日

話題となったファミコンゲーム『キャプテン翼』のゲームボーイ版。基本的なシステムはそのままに改良が加えられ，対戦プレイも可能になっている。

雀四郎
サミー／麻雀／3,800円（税込）／3月27日

コンピュータとの対戦はもちろん，通信ケーブルやアダプタを使って最高4人で楽しめる4人打ち麻雀ゲーム。点数計算が苦手な人のためのモードもある。

フック
EPICソニー／アクション／3,500円（税込）／4月3日

海外ですでに公開されている同名映画のゲーム化。主人公は大人になったピーター・パン。フック船長にさらわれたウェンディたちを助けるのが目的。

アフターケア 平成天才バカボン
FC・移植

ナムコ／アクション／3,500円（税込）／2月28日

赤塚不二雄原作の同名アニメのゲーム化。さらわれてしまったハジメちゃんを救うために奮闘するバカボンのパパ。キャラの動きが凝っている。

今月の人気ソフトランキング

HOT・10

前作のファンの多さとテレビCMの効果も手伝ってか『メトロイド2』がいきなりの1位。初登場の作品が上位を占めた。

順位		タイトル	メーカー／価格
1	★	メトロイドII RETURN OF SAMUS	任天堂／3,800円
2	★	雀卓ボーイ	ナムコ／3,500円
3	★	タイニートゥーン アドベンチャーズ	コナミ／3,500円
4	前5位	がんばれゴエモン さらわれたエビス丸	コナミ／3,800円
5	★	中島悟 F-1ヒーローGB	バリエ／3,500円
6	★	SDガンダムSD戦国伝2 天下統一編	バンダイ／4,800円
7	★	ウルトラマン	ベック／3,500円
8	前2位	ヨッシーのたまご	任天堂／2,900円
9	再登場	ドクターマリオ	任天堂／2,600円
10	前3位	スーパーマリオランド	任天堂／2,600円

■ゲームボーイ発売日変更情報……●隠忍伝説（バンプレスト）2月下旬→2月29日

Game Music
ゲーム・ミュージック

監修：幸運私真矢&Kyou

今月のGMヒット・チャート情報

●1月第4週
110位　Sa・Ga全曲集（NTT出版）
112位　ファイナルファンタジーIV・オリジナル・サウンド・バージョン（NTT出版）
●2月第1週
42位　ゼクセクス（キングレコード）
107位　ファイナルファンタジーIV・オリジナル・サウンド・バージョン（NTT出版）
154位　メタルブラック（ポニーキャニオン）
158位　Sa・Ga全曲集（NTT出版）
●2月第2週
74位　ゼクセクス（キングレコード）
116位　Sa・Ga全曲集（NTT出版）
122位　ファイナルファンタジーIV・オリジナル・サウンド・バージョン（NTT出版）
●2月第3週
117位　ゼクセクス（キングレコード）
139位　Sa・Ga全曲集（NTT出版）
145位　ファイナルファンタジーIV・オリジナル・サウンド・バージョン（NTT出版）

（ミュージックラボ調べのCD TOP200チャートによる）

『スターブレード』のビデオが4月21日に発売！

本コーナーでは，可能な限り各メーカーから視聴版を提供していただいている。先日，そのうちの1本のビデオが，非常にセンスよくまとめられていることに驚かされた。ビクター音楽産業から4月21日に発売予定のビデオ『スターブレード』が，それだ。

このビデオを制作するにあたり，スタッフ一同で，1コイン・クリアのプレイを収録するか，自機を無敵にしてのプレイを収録するかの激論が交わされたという。結論としては，自機を無敵にしてのプレイを選んだ。この選択は，正解だった。少なくとも，私はそう考える。というのも『スターブレード』というゲームは，1コイン・クリアするような上級者になると，敵機の姿がほとんど見えないうちに撃墜してしまうからだ。たしかにスーパープレイに感動するというのもゲーム・ビデオの楽しみの一つではあるが，それは一部のマニアだけのこと。『スターブレード』に関しては，映像のクオリティの高さを魅せることに徹した，という制作スタッフの姿勢に，素直に賛同したい。このビデオであれば，ゲームに詳しくない人に見せても，十分に最先端のコンピュータ・ゲームのすごさを伝えることができるだろう。

巻末には，ナムコの開発スタッフがわざわざビデオ用に提供してくれた，敵キャラクターのデータ・ファイルが収録されている。敵機の機体を1機ずつグルグルと回転させて見せてくれるのだ。

この『スターブレード』ビデオの反響しだいで，ビクター音楽産業では『ソルバルウ』『ギャラクシアン³』のビデオ化も検討するという。ぜひとも発売を望みたい。

■アフターケア

天外魔境II～FAR EAST OF EDEN MANJI MARU
NECアベニュー／2月1日



PCエンジンの期待作『天外魔境II』のアルバムが，ゲームに先駆けて発売された。音楽監督は，『風の谷のナウシカ』などでおなじみの久石　譲氏。「音楽は従来のマップ上のゲーム音楽とはちがいますし，メインテーマはいわゆる久石メロディーと呼ばれているものなので，それだけでも存分に楽しんでもらえるものと思います」（久石氏）

ゲーム発売元：ハドソン
メディア／価格：CD　NACL-1047　3,000円（税込）
収録曲：①タイトル②オープニング（宇宙空間）③×丸のテーマ④極楽のテーマ⑤カブキのテーマ⑥絹のテーマ⑦Lマップ（通常）⑧破滅への確実な歩み⑨根の進撃⑩鋼鉄城のテーマ⑪殺意⑫ボスバトル⑬Lマップ（聖剣あり）⑭機械獣デデベ⑮魔獣⑯神への挑戦⑰エンディング⑱のどかな村⑲活気あふれる城下町⑳根の一族に殺された者たちへのレクイエム㉑盆と正月のテーマ㉒世捨て人のテーマ㉓桃源郷㉔知的静寂㉕霊験あらたか㉖神聖な空間㉗激闘㉘死闘㉙果てしなき戦い㉚静寂の中を進む㉛闇に潜む魔物㉜邪神崇拝㉝生き物の腹の中へ㉞死闘の予感㉟悪の楽園㊱ワタシのんきな宣教師㊲金，それが人生㊳ナルシストのテーマ㊴ナルシストの剣舞㊵大いなる馬鹿㊶高速飛行する乗り物㊷地上軽量級の乗り物㊸地上中量級の乗り物㊹地上重量級の乗り物㊺潜水艦㊻間抜けな乗り物㊼聖剣はわが手に㊽暗黒の歴史㊾したたかな女たち㊿商店街51巨大な味方登場52仲間の死を越えて53神との別れ54武装55魔物の潜む洞窟56EXTRA 1 57EXTRA 2
作曲：久石　譲，福田裕彦

新作ソフトData Base

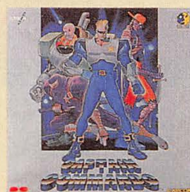
任天堂スーパーファミコン・ゲームミュージック
東芝EMI／3月4日



任天堂から発売されたSFCソフト5作品の中から人気の高い曲を選りすぐった，ファン待望のアルバム。アレンジを担当するのは，元ゴダイゴのギタリスト，浅野孝已氏。オリジナル・バージョンは代表的な曲だけを収録している。

ゲーム発売元：任天堂
メディア／価格：CD　TOCT-6429　2,800円（税込）
収録曲：〈リアレンジ・バージョン〉①Mute City（F-ZERO）②Skydiving（パイロットウイングス）③Town（シムシティー）④Megalopolis（シムシティー）⑤Red Canyon（F-ZERO）⑥地上BGM（ゼルダの伝説・神々のトライフォース）⑦裏世界の地上BGM（ゼルダの伝説・神々のトライフォース）⑧エンディング（スーパーマリオワールド）〈オリジナル・バージョン〉⑨パイロットウイングス（Select／Lightplane／Rocketbelt／Helicopter／Ending）⑩シムシティー（Opening／City／Capital／Metropolis／Megalopolis／Disaster）⑪F-ZERO（Opening／Port Town／White Land／Select／Fire Field／Ending）⑫スーパーマリオワールド（地上BGM／水中BGM／お城BGM／ボーナス面BGM）⑬ゼルダの伝説・神々のトライフォース（ハイラル城BGM／カカリコ村BGM／ガノン戦闘BGM）

キャプテンコマンドー　-G.S.M.CAPCOM5-／ALFH LYRA
ポニーキャニオン／3月21日



『キャプテンコマンドー』をはじめとした5タイトルのアレンジ，オリジナル・バージョンに『ロックマン4』のアレンジを加えた，アルフ　ライラ入魂の1枚。注目は，アルフ　ライラ初のボーカル・アレンジがされた『キャプテンコマンドー』。

ゲーム発売元：カプコン
メディア／価格：CD　PCCB-00083　3,500円（税込）
収録曲：〈アレンジ・バージョン〉①CRIME JUNGLE（キャプテンコマンドー）②Overture～Legend of Dragon～（ザ・キング・オブ・ドラゴンズ）③No Way except pushing（ワンダー3〝ドンプル〟）④The Miraculous Forest（ワンダー3〝ルースターズ〟）⑤HOLD THE CLOUDS（ワンダー3〝チャリオット〟）⑥Get a Flash Stopper!!（ロックマン4）〈オリジナル・バージョン〉⑦キャプテンコマンドー⑧ザ・キング・オブ・ドラゴンズ⑨ルースターズ⑩チャリオット⑪ドンプル
初回限定特典：キャプテンコマンドー特製バンダナ

ウルフファング／タンブルポップ －データイースト・ゲーマデリックー

ポニーキャニオン／3月21日



人気急上昇のデータイースト・サウンドチーム「ゲーマデリック」の新作は，『ウルフファング』と『タンブルポップ』のカップリング。『空牙』を継承したノリのよい曲と，コミカル・アクションらしい明るい曲が，この1枚で楽しめる。

〈サイトロンG.S.M.1500シリーズ〉
ゲーム発売元：データイースト
メディア／価格：CD　PCCB-00084　1,500円（税込）
収録曲：〈アレンジ・バージョン〉①ROHGA（ウルフファング）〈オリジナル・バージョン〉②ウルフファング③ウルフファング・ボイス・コレクション④タンブルポップ
特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

ナムコ・ゲーム・サウンド・エクスプレスVol.6『スターブレード』

ビクター音楽産業／3月21日

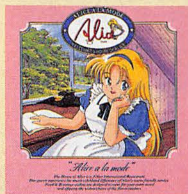


人気ゲーム『スターブレード』のサウンドを，オリジナル&アレンジで収録。同時収録は，花博で話題になった「ギャラクシアン^3」のオリジナル・サウンドと，シナリオ・バージョン。シナリオ・バージョンの一つは，なんとお笑い編(？)。

ゲーム発売元：ナムコ
メディア／価格：CD　VICL-15009　1,500円（税込）
収録曲：〈スターブレード〉①Prologue to STARBLADE②Engage in Single Combat③The Theme of STARBLADE④Blue Flight〈ギャラクシアン^3・プロジェクト・ドラグーン〉⑤Out of the Fire⑥Before the Gate⑦Galactic Dance⑧DRAGOON⑨Big Octopus～Front of Thousand⑩Red Valley～Point 1437⑪The Theme of GALAXIAN^{3}⑫Reincarnation⑬Scenario Version 3.21（挿入曲：DRAGOON／Front of Thousand／Red Valley／The Theme of GALAXIAN^3）⑭Scenario Version 3.01β（挿入曲：Big Octopus／ひみつのぎゃらくしあんのテーマ／Front of Thousand／CHING-DONG DOLL／どらぐーんThe実況／まわっちゃったのね／Red Valley）

アリス・ア・ラ・モード

NECアベニュー／3月21日



アリスソフトの作品の中から，開発スタッフ自身が12曲を選んでフル・アレンジしたオムニバス・アルバム。原曲を損なわないアレンジがなされているのが特徴。

ゲーム発売元：アリス
メディア／価格：CD　NACL-1055　2,800円（税込）
収録曲：①アリスのお茶会（アリスのテーマ）②エレクトリック・ダンス（D.P.S.シリーズ）③あぶないてんぐ伝説（あぶないてんぐ伝説）④クレセントムーンがぁる（クレセントムーンがぁる）⑤イントリューダー（イントリューダー）⑥新たなる旅立ち（闘神都市エンディング・テーマ）⑦光をもとめて（ランス）⑧シィル・プライン（ランス）⑨反逆の少女達（ランス2）⑩闘神都市（闘神都市）⑪4人の魔法使い（ランス2）⑫ヘルマン軍～リーザス陥落（ランス3よりメドレー）

F-ZERO

徳間ジャパン／3月25日



ロサンゼルス・レコーディングによる，『F-ZERO』のフル・アレンジ・アルバム。ほとんどの曲が，サックスを前面に押しだしたフュージョン風のアレンジ。全米No.1のフュージョン・グループ「イエロージャケッツ」の元メンバーをゲストに迎えている。

ゲーム発売元：任天堂
メディア／価格：CD　TKCA-30516　3,000円（税込）
収録曲：〈フル・アレンジ〉①Opening Theme②Big Blue③Red Canyon④Fire Field⑤Silence⑥White Land⑦Port Town⑧Select Time Theme⑨Mute City⑩Sand Ocean⑪Death Wind⑫Ending Theme

沙羅曼蛇～Again～

キングレコード／3月25日



熱い要望に応え，『沙羅曼蛇』が再びCD化された。もちろん，バッチリとステレオ・バージョンが収録されており，アーケード版『沙羅曼蛇』『ライフフォース』に加えてMSX版まで収められている。さらに，矩形波倶楽部のアレンジ・バージョンも入っているからファンは必聴。

ゲーム発売元：コナミ
メディア／価格：CD　KICA-7601　2,500円（税込）
収録曲：〈沙羅曼蛇・アーケード版〉①Power of Anger②Fly High③Planet RATIS④Starfield⑤Burn the Wind⑥Destroy Them All⑦Aircraft Carrier⑧Poison of Snake⑨Peace Again⑩Crystal Forever〈ライフフォース・アーケード版〉⑪Thunderbolt⑫Slash Fighter⑬Combat〈沙羅曼蛇・MSX版〉⑭Operation Seedleek⑮Power of Anger⑯Poison of Snake⑰Prophet Fire⑱Fly High⑲Combat⑳Starfield㉑Burn the Wind㉒Odysseus㉓Destroy Them All㉔Departure Again㉕Last Exit㉖Conclusion㉗Crystal Forever〈アレンジ・バージョン〉㉘Power of Anger（沙羅曼蛇）㉙Starfield（沙羅曼蛇）㉚Combat（ライフフォース）㉛Crystal Forever〝Manma Mi Scusi〟（沙羅曼蛇）
作・編曲：コナミ矩形波倶楽部

交響詩ドラゴンスレイヤー英雄伝説

キングレコード／3月25日



『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』が，本格的シンフォニーになって登場。あたかも実際にクラシック・コンサート会場で聴いているような気分になれる演出はなかなかのもの。壮大なドラスレ・ミュージックの世界に引き込まれる。

ゲーム発売元：日本ファルコム
メディア／価格：CD　KICA-1101　3,000円（税込）
収録曲：①第一楽章「イセルハーサ～英雄達の伝説」（オープニング）②第二楽章「街」③第三楽章「王子の旅立ち」（フィールド／戦闘／ダンジョン／イベントクリア）④第四楽章「聖域」（城／神の声）⑤第五楽章「イセルハーサの謎」（船／ドラゴン／ニルギド城）⑥第六楽章「そして英雄達の伝説」（エンディングⅠ）⑦アンコール曲「ファンファーレ凱旋行進曲」（エンディングⅡ／英雄行進曲）

太閤立志伝

光栄／3月25日



豊臣秀吉の波乱に満ちた生涯を，さまざまな音楽スタイルで描く。美しいピアノの音色や日本風の箏曲，そしてロックなど，ジャンルは多彩。壮大さと繊細さを兼ね備えたアルバムになっている。

ゲーム発売元：光栄
メディア／価格：CD　KECH-1024　2,900円（税込）
収録曲：①回天②濁世の乱③朱～告春譜④蛍雨～夏の刻⑤梨琴⑥雅の都⑦激昂⑧鞠酒⑨天颯の秋⑩如冬⑪天下望見⑫露の夢⑬露の夢～ピアノ・ソロ・ヴァージョン
作・編曲：大島ミチル

■ゲーム・ミュージック&ビデオ発売予定一覧

	発売日	タイトル	発売元
アルバム	4月22日	●交響組曲「悪魔城ドラキュラ」（仮題）	キングレコード
		●パーフェクト・コレクション・ブランディッシュ	キングレコード
		●沈黙の艦隊	キングレコード
	4月25日	●オール・サウンド・オブ・幻影都市（パソコン）	ポリスター
	4月29日	●BLIND SPOT／S.S.T.BAND（S.S.T.初の完全オリジナル・アルバム！）	
	4月予定	●ヒューマン・スーパーF^2（スーパーファイヤープロレスリング／スーパーフォーメーションサッカー）	東芝EMI
		●ルナ～ザ・シルバー・スター（ゲームアーツ／MEGA-CD）	東芝EMI
	6月21日	●プリンセスメーカー（パソコン）	NECアベニュー
	6月予定	●サイバリオン（SFC版）	東芝EMI
	発売日未定	●大魔王ザーク伝説（パソコン）	徳間ジャパン
		●スーパーリアル麻雀PⅣ	ポリスター
		●CDシアター・ドラゴンクエストIII	ENIX
		●ドラゴンナイトIII	NECアベニュー
ビデオ	4月21日	●スターブレード	ビクター音楽産業
	4月24日	●すぎやまこういち「ドラゴンクエスト」によるオーケストラ入門	タカラ
	発売日未定	●ウェンディマガジン・ベストキャラクターズ（ビデオ／LD）	NECアベニュー
		●エルフ・ベストキャラクターズII（ビデオ／LD）	NECアベニュー
		●パーティソフト・ベストキャラクターズ（ビデオ／LD）	NECアベニュー

■発売中止が決定した作品……サイレントメビウス（NECアベニュー），ポニーテールソフト・ベストキャラクターズ（NECアベニュー）

ファイナル ステージ
FINAL STAGE

—from Writers—

山下　章

事務所のメンバー全員が，程度の差はあれプロレス・ファン。週プロやゴングでも仕事をするのがベントスタッフの夢だと語る。

あまりうれしくない新記録達成!

今月号を読んで，気づいてくださったかたはいただろうか。ベーマガで原稿を書くようになって，かれこれ9年目。過去に体験したこともないハードな原稿量（“料”だったらいいんだけど）をこなしてしまったのだ。

完全原稿が19ページ，監修という形で手を加えたのが8ページ——計27ページを担当したという新記録。芸術祭の開催期間中，原稿の量を減らし気味にしていたので（ホンキホンネもお休みしていたもんね），今月は気合いを入れたワケだけど……疲れた。ライターの一番の体力回復剤となるのが，みなさんから送られてくるお手紙だ。感想を聞かせてね。

ところで，昨年末から今年の正月にかけて，すっかりPCエンジンの『スーパー桃太郎電鉄II』にハマってしまった。この作品，パーティ・ゲームとして，じつによくできている。コンピュータの閻魔大王に勝つのも楽しいけど，やっぱり友人との対戦をオススメするよ。ああ，キングボンビーがこわい……。

手塚一郎

カニおたくと化し，「カニ食いに行こうぜ」が口ぐせの日々。まず佐久間，そしてやんまが犠牲となった。つぎはキミかもしれない!?

『フラルタルエンジン』に感激っ!

遅ればせながらFM TOWNSの『フラクタルエンジン』を観た。写真で見たり話には聞いていたけれど，ここまですさまじいものとは思わなかったよ。まあ，ハードにパワーがあるわけだから，ねえ。これがゲームとして楽しめる日も，そう遠くはなさそうだ。

すごいといえば，スーパーファミコンのシューティング『スーパーアレスタ』も，そう。SFCはキャラを多くだすと処理落ちすることで有名（?）だが，このソフトはそれがない。内容的には『ガンヘッド』の続編との印象を受けるものなので好ききらいはあるだろうけれど，とにかく気持ちがいい1作ね。

三つ目のすごいは，PCエンジンの『ザ・キックボクシング』。なんと，あの『プリンス・オブ・ペルシャ』も真っ青の動きをする格闘アクション。見なれたタイプのゲームも，作りかたしだいでここまで変わる，という良い見本である。うーん，リアルとはゲーム性の一つとなり得るようだ。

ベニー松山

ワーカホリックを自称しているようだが本当にそうか？「スキーも断つた」と悲壮な表情で言うけど，単に仕事が遅いのでは……。

今度の村も“超”イヤなところで好きさ

ちょっとネタは古くなるけど，先月の『ドラキュラ』に続いてこれも昨年のSFCアクション，『超魔界村』について感想をば。

じつは僕はこの『魔界村』シリーズにもかなりハマったクチで，最初は文句たらたらはじめたアーケードの1作目も結局燃え，同じくはじめは「こんなのクリアできるわけがない」と思った『大魔～』もついついやり込み，FC版，MD版にまで手を染めてしまっている（さすがにPCのSG『大魔～』はやってないが）。

当然シリーズ最新作にも食指が動いたしだいなのだが，結論から言えばシリーズ・ファンなら“買い”のゲームだ。2段ジャンプという斬新な操作を組み入れ，しかもそれで絶妙のバランスを保っているあたりはさすがと言える。惜しいのは全般にボスキャラが弱めで，これはアーサーの上下方向撃ちがなくなったのに伴い敵も変化のある攻めを制限されたためだろう。それでも，はじめてこの村をうろつくSFCユーザーには辛いだろうなァ。

パソコン人気ソフト・ランキングにご協力いただいたお店

パソコンショップハドソン	☎011-205-1590	〒060	北海道札幌市中央区南1条西2－11 丸井今井一条館3階
パソコンのイシダ釧路	☎0154-25-6168	〒085	北海道釧路市川北町4－22
ICカプセル	☎0157-23-8444	〒090	北海道北見市北1条西3丁目14番地
MEDIA旭川	☎0166-25-9801	〒070	北海道旭川市三条通10丁目右10号
㈲リードコナン	☎0196-22-4661	〒020	岩手県盛岡市上田4丁目21－26
㈱デンコードー 仙台本店	☎022-261-8111	〒980	宮城県仙台市青葉区中央2－2－21
㈱OAシステムプラザ 仙台店	☎022-268-5541	〒980	宮城県仙台市青葉区本町1－3－9 第6広瀬ビル2F
コンピュータ PRO Yamagata	☎0236-25-9801	〒990	山形県山形市荒楯町1－1－15 石川ビル1F
コンピュータ PRO システム	☎0236-54-1531	〒994	山形県天童市老野森2－11－31
オリエンタルパソコンショップ	☎0245-21-4116	〒960	福島県福島市栄町10－11 コルニエツタヤB1F
㈱いわきマイコンショップ	☎0246-23-0513	〒970	福島県いわき市平字四丁目22－12
㈱Pic駅なん店	☎025-246-0602	〒950	新潟県新潟市米山3－2－11
㈱フレックスエンジニアリングJAM 新潟店	☎025-269-3388	〒950-21	新潟県新潟市寺尾上5－9－12
パソコンショップ北越テクニカ	☎0254-22-1741	〒957	新潟県新発田市緑町2－12－17
サウンドアイコー	☎0255-24-4064	〒943	新潟県上越市本町5－4－8 メリッツアイコー2F
北越テクニカ 東三条店	☎0256-32-3466	〒955	新潟県三条市興野2－2－50
OA ショップ アクソン	☎0262-44-3037	〒380	長野県長野市居町38
パソコンシティ 2000	☎02657-3-6226	〒396	長野県伊那市大字伊那3446－21 シマダヤバラエティストア2F
パソコンランド21 伊勢崎店	☎0270-21-3121	〒372	群馬県伊勢崎市八幡町60－6
ソフトショップラム	☎0272-53-7594	〒371	群馬県前橋市新前橋町17－13 富沢ビル1F－1
パソコンショップマエハラ	☎0276-25-3410	〒373	群馬県太田市本町21－3
DENSHO	☎0286-35-2716	〒320	栃木県宇都宮市鶴田町2765
IC ランドキタジマ	☎0296-28-0050	〒308	茨城県下館市女方5
九十九電機㈱ ニューセンター店	☎03-3251-0987	〒101	東京都千代田区外神田1－16－10
AVCフタバ電機㈱	☎03-3253-7661	〒101	東京都千代田区外神田3－2－3
真光無線株式会社	☎03-3255-0450	〒100	東京都千代田区外神田1－15－16 秋葉原ラジオ会館6F
㈱アイ・ツー 東京店	☎03-3258-1198	〒101	東京都千代田区神田佐久間町1－17

※海外パソコン・ホット10にご協力いただいたお店
㈱オーク（オークビレッジ）　☎03-3254-2094　〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-16 大橋ビル6F

MUNEPI♬

町長選挙に立候補したそうだ。といってもHabitatの話。またアフリカにダイヤを発掘しに行くとの噂もある。どこまで本当だか。

Air Warriorはすごいぞぉ!!

先月ここで紹介した『富士通Air Warrior』だが，2月から一般ユーザーからモニターを募集しての試験運用が開始されている。その期間に実際にプレイする機会を得たので，報告をば少し。まず完成度。試験運用だけあって，不都合が起こることもあるようだが，だいたい，ひととおりの機能は動いている。最大のウリである戦闘機でのドッグファイトはもちろん，爆撃機も使えるし，ジープだってぶんぶん走る。さて感想。やっぱりドッグファイトは熱い。しかも敵機を操縦してるのがどこからかアクセスしている現実の人間だという認識が，興奮をかなり高める。選んだ兵器の種類によっては，まったくちがう場所にいるユーザーが同乗者として一つの機械に乗ることもできるという点もユニーク（たとえば爆撃機のパイロットと爆弾を落とす人，という具合に)。想像以上にシミュレータとしての緻密さも高く，これならマニアも納得がいくだろう。

猪野清秀

かつての秀作ファミコン・ソフトを手に入れるのが一つの楽しみ。場合によっては新品が中古よりも安いこともありびっくり。

『関ヶ原』こそパソコンゲームの雄だ！

忙しい毎日の中，半日ほど時間をあけて『関ヶ原』をプレイする。クイック・マニュアルのみを読んで第二部の合戦からはじめるが（もちろん西軍でプレイ)，これがなかなかおもしろい。歴史書で見かける合戦のようすを示した絵が目の前に展開し，それが自分の思いどおりに動くのだからたまらない。はじめてのプレイはボロ負けしてしまったが，それからの2日間，スケジュールを変更して『関ヶ原』に没頭する。もちろんほとんど眠らずに，だ。

歴史書をひっくり返して当時のデータを調べ，裏切りやすい武将をリストアップしたり，どうしたら勝てるのか試行錯誤をくり返した結果，3日目のプレイで見事家康を討ち取ることに成功した。勝った後の領地替えはそれほど意味がないが，ひょっとして「大坂の陣シナリオ」なんかがつくのではないか？と期待もしてしまう。西軍が勝ったら「江戸の陣」になるのだろうか。そんな話は一言も聞いていないが，もし実現すればとてもうれしい。

やんま

自称昼ドラマ評論家。最近のお気に入りは昼1：30フジの「熱き瞳に」という長山洋子主演のドラマ。なんでそんな時間に家にいる!?

ラスベガス，カジノ体験記その2

先月の続き。キノ，スロット，ホイールオブフォーチュン，ビッグシックス……さまざまな賭けを楽しみながらベガスの夜はふけてゆく。そしていよいよラストナイト。こともあろうに，おいらは1日100$のペースで負けていた。山下さんは25cスロットで240枚当てたんでホクホク顔だ。「くぅっ400$。」そのころには，ラスベガスへ到着したころの夢も金銭感覚もボロボロになっていた。「やんま，最後の思い出として5$スロットに挑戦していこうよ」山下さんが誘う。5$スロット，それはほんの2秒で約600円が飛んでいってしまう。外人もほとんど寄り付かない場所だったのだ。「どうせ当たりませんよ」渋い顔で20$だけだし，コイン4枚と交換する。山下さんが挑むが…やはりだめ。そしておいら。1枚目だめ。2枚目もだめ。ああ，もう1,200円も…。そして3枚目，ひゅーっ！やったっ！100枚！500$!!ジャラジャラと落ちるコイン。超ラッキー！本当に最後の最後で元を取り返したのでした。

㈱日本マイコン流通センター	☎03-3463-4455	〒150	東京都渋谷区道玄坂2－3－2 大外ビル5F
㈱億人	☎03-3730-6271	〒144	東京都大田区蒲田4－6－7
㈱ワールドインアオヤマ	☎03-3985-9011	〒170	東京都豊島区東池袋1－27－12 明治生命池袋ビル9F
㈲クレバリー	☎03-5374-2608	〒156	東京都世田谷区桜上水2－26－9
フォーネクスト 立川店 ソフト館	☎0425-25-7830	〒190	東京都立川市錦町1－2－4 田坂ビル3F
J&P 八王子そごう店	☎0426-26-4141	〒192	東京都八王子市旭町1－1 八王子そごうビル7F
J&P 町田店	☎0427-23-1313	〒194	東京都町田市森野1－39－16
フォーネクスト 所沢店	☎0429-95-2630	〒359	埼玉県所沢市久米602－3 KS所沢ビル1F
セキグチ電気館	☎044-244-5421	〒210	神奈川県川崎市川崎区砂子1－2－1
相沢時計店	☎045-641-4337	〒231	神奈川県横浜市中区大平町1
PC LAND BECS	☎045-984-4828	〒227	神奈川県横浜市緑区桜台26－1
マイコン・スクウェア・アライ	☎0463-23-8484	〒254	神奈川県平塚市紅谷町17－2
IC ワールド トツカ 横須賀中央店	☎0468-26-2677	〒238	神奈川県横須賀市大滝町2－9
㈱メディアショップハイランド	☎0468-48-3290	〒239	神奈川県横須賀市ハイランド3－9－6
中京マイコン㈱	☎052-242-1156	〒460	愛知県名古屋市中区大須3－14－43 第二アメ横ビル2F
㈱グッドウィル メガタウン店	☎052-242-8581	〒460	愛知県名古屋市中区大須3－30－93
パソコンハウス・ダイナ	☎052-261-7830	〒460	愛知県名古屋市中区大須3－31 山惣ビル1F
栄電社テクノ名古屋	☎052-581-1241	〒450	愛知県名古屋市中村区名駅4－22－21
メルバ 浜松本店	☎0534-64-8412	〒435	静岡県浜松市大蒲町86－7
コム・イン 静岡店	☎054-251-1523	〒420	静岡県静岡市鷹匠1－14－2 イワタビル2F
㈱システムイン吉野	☎054-636-0630	〒426	静岡県藤枝市田沼2－12－44
ジャスコ㈱ 岡崎パソコンフロアー	☎0564-23-4960	〒444	愛知県岡崎市康生通西2－20－2 シビコ3F
パソコンプラザ コムライン豊田店	☎0565-35-1150	〒471	愛知県豊田市下市場町6－60
ジャスコ㈱ 豊田店パソコンショップJPC	☎0565-35-1761	〒471	愛知県豊田市広路町1－1
パソコンプラザ コムライン刈谷店	☎0566-21-8073	〒448	愛知県刈谷市日高町4－606
オガワムセン	☎0584-78-7687	〒503	岐阜県大垣市宮町2－29
コム・イン 四日市店	☎0593-53-7565	〒510	三重県四日市市安島2－1－1 丹羽ビル2F
㈱アイ・ツー 大阪店	☎06-632-0012	〒542	大阪市中央区難波千日前15－18
ユニオンコンピュータネットワーク	☎06-644-0554	〒556	大阪市浪速区日本橋4－15－23
フューチャーランド 泉佐野店	☎0724-62-6666	〒598	大阪府泉佐野市市場東2－1013
㈱ニノミヤ パソコンランド奈良店	☎0742-26-2003	〒630	奈良県奈良市三条町491
ユーバース 京都店	☎075-341-1444	〒600	京都市下京区烏丸通仏光寺大政所町673 峯ビル5F
メルバ 草津店	☎0775-63-2077	〒525	滋賀県草津市西渋川1－4－12
コンパックス	☎0792-94-8244	〒670	兵庫県姫路市辻井6－9－12
ICランド テレコム	☎0799-23-1633	〒656	兵庫県洲本市桑間418－1
オフィスエーワン	☎0823-25-8086	〒737	広島県呉市中央1－5－4
益田パソコンランド	☎08562-2-0396	〒698	島根県益田市駅前町29－5
野田屋電機	☎0878-51-4545	〒760	香川県高松市丸亀町1－3
メルバ 潮江店	☎0888-33-6001	〒780	高知県高知市仲田町6－24
㈱馬場電機	☎0992-22-3131	〒892	鹿児島県鹿児島市中町3－5
㈱ベスト電器 川内パソコン館	☎0996-23-6680	〒895	鹿児島県川内市西向田町10－6
㈱ベスト電器 出水パソコン館	☎0996-67-3591	〒899-02	鹿児島県出水市本町11－30

※スーパーファミコン，ファミコン，PCエンジン，メガドライブ，ゲームギア，ゲームボーイのホット10に関しては，東京，名古屋，大阪の主要百貨店の売れ筋データを元に編集部および河野　光氏が独自に集計したものです（データ集計期間：1月11日～2月10日)。

短期集中攻略

ブランディッシュ

発売元：
日本ファルコム
対応機種：
PC-9801シリーズ/FM TOWNS
価格：
9,800円

陽光の大地を求めて

『ブランディッシュ』

迷宮探索の奥義
第2回 TOWER〜CAVE前半編 Written by ASP.久保田



パソコンとマウスがあれば，ドラマチックな迷宮探索が経験できる『ブランディッシュ』の攻略，さぁ今月もはじまるぞ！　前回は主にマウスさばきについて述べたんだけど，今回は戦闘をメインテーマとして取り扱っていきたい。このゲームでは一瞬の間合いの選択ミスが死を招くこともあるからね。気合いをいれて戦え！

前回のおさらい〜今回へ

1000年以上も昔に，地底の奥深く沈められた地下都市が存在していた。戦士アレスはひょんなことから，その都市に落ちてしまった。その地下都市から，陽光の大地へ再び帰らんと，アレスの冒険は始まった。迷路を進み，ワナをかわし，盾と剣を使いこなす戦闘を幾度と経験していく。

廃虚（はいきょ）の最後の難関を越えたアレスは，廃虚の中央部に位置する塔に向かった。さらに物語は洞窟へと展開していくのだが，敵はしだいに強くなり，アレスは苦戦の連続にあえぐようになっていた。

「斬り合い」は有効なのか？

と，言うワケで，塔，洞窟の敵は手ごわい。何しろ，こっちの攻撃をガードしつつ，しっかりと痛恨の一撃を与えてくれるのだから。

廃虚では，こんな敵には「ファイアー」を連打していればケリが付いた。しかし，塔以降でこれをやっていたら，MPがいくらあっても足りない。そこで，しっかりした戦術で戦うことが求められるワケだ。

こういった敵に対して「斬り合い」と呼ばれる戦術が知られている。カン，カンと敵の攻撃をやり過ごし，一瞬のスキをついて攻撃に転じる！　このスキというのは，だいたい敵の攻撃の直後だ。これはこれで覚えておけば便利なんだけど……やってみてもうまくいかないでしょ？

これが「斬り合い」の欠点。タイミングがシビアなうえ，成功しても相打ちになることが多いんだ。敵によって，タイミングも微妙に異なるし……「斬り合い」がどこまで有効かは疑問だなぁ。

戦闘の究極奥義！

というワケで，そういった消耗戦よりは，何十倍も効率的な戦闘方法を紹介しよう。

『ブランディッシュ』ではマウスを使えば前を向いたまま横移動や後退ができる。これについての重要性は先月号でも書いたけど，戦闘についても同じことが言えるんだ。

写真1の連続写真を見てほしい。途中で敵とある一定の間合いを保っているのがわかるだろう。この間合いだと，2〜3回こっちの攻撃がヒットしてから，斬り合いモードになる。

でも，ちょっと考えてみて！　2回も攻撃がヒットするのなら，1回当てて，残りの1回を何か別の行動に使えるんじゃないかな？

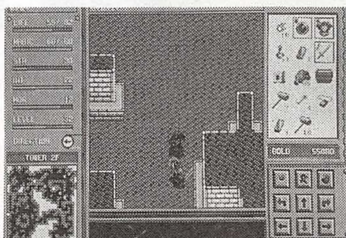
この理屈を応用すると，敵に一撃与えて，即座に引き下がり，間合いをとってまた一撃……という攻撃が可能になる。これを実行すると，こちらの攻撃は理論上，無限にヒットし続ける。これが『ブランディシュ』戦闘における究極奥義「戦闘後退」なのだ！

後ろが壁でもあわてることはない。間合いを利用して横移動，もしくはジャンプで抜け，方向転換で再び「戦闘後退モード」に持っていけばいいのだ！

また，敵が横を見せて歩いているときは，敵がこちらを向くまでにスキが生じる。そこで，何撃か与えた後，「戦闘後退モード」に持っていける。また，「斬り合いモード」からでさえも，敵の攻撃直後に生じるスキをついて，「戦闘後退モード」にもっていける（多少の危険度あり）んだ（**写真2**）。

このようにいたれりつくせりの「戦闘後退」だけど，この戦法は素早さにまかせて走り回る敵には通用しない。あと，挟み打ちに注意しないと，いきなり後ろから「ガン！」と痛恨の一撃をくらってしまうことも。究極奥義と言えども，絶対ではないのだ。

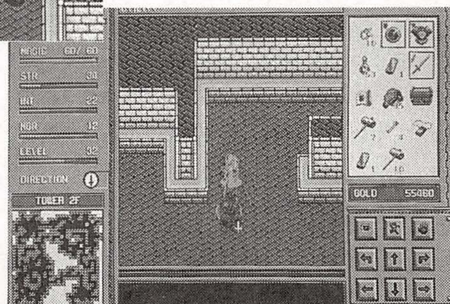
この奥義が通用するのは，塔や洞窟の敵キャラでは，ゴブリン，バーサーカー，ミノタウルス，スペクター，スケルトン，マンチコアなどだ。また，ボスキャラのヘッドレス，ラクシャーサに使うと有効だ。メデューサにだけは，絶対にやってはいけない（石化の呪文を使うため）。







▲▶《写真１》ベストの間合いから１回攻撃する。そしてつまった間合いを広げるために後退してまた攻撃する……これが『ブランディッシュ』究極奥義，「戦闘後退」だ！

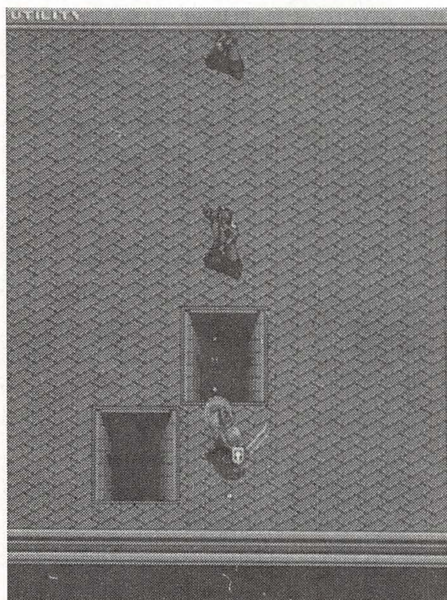


▼《写真２》敵が横を見せているときは，まさに絶好のチャンス！敵によってはそのまま倒すことも可能だ

飛び道具を使う敵には……

飛び道具を使う卑怯者が幅を利かせているのも，塔以降の敵の特徴だ。例をあげると，アーチャー，ガーゴイル，ウイッチ，魔導師など。こういった敵に対して戦闘後退など，敵を喜ばすだけ。彼らにとって，遠方にいる敵こそが絶好の獲物なのだから（写真3)。

こういった戦いでは，敵に徹底的に近づこう。ジャンプで近づくようにすれば，比較的低ダメージで敵に近づけるぞ。こういった敵はこっちが近づくと，徹底的に離れて，間合いを広げようとする（魔導師はフリーズの魔法を使うので注意！）。それを追いつめて倒すのだ。横からの打撃が有効なので，方向転換も頻繁に使っていこう。



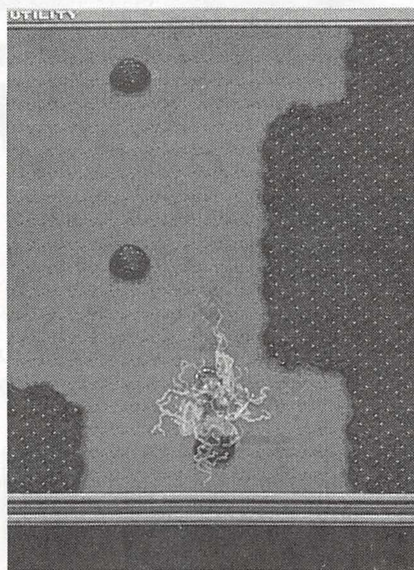
▲《写真3》遠隔攻撃を得意とし，攻撃力が高い「アーチャー」。キミも彼らには，さんざん煮え湯を飲まされることだろう

こうもり対策

洞窟では，さらにタチの悪いヤツらがうろついている。バットG,ゴールドバットの二大奇襲部隊である（ゴールドは上の階で出現）。集団で取り囲んでは，ひたすらつっつき回り，気がついたらHPがボロボロになっているという事態も決して珍しくはない。

対策としては，「サンダーの魔法」を買うことだ。MPの減りが若干多いが，まとわりつくコウモリどもを一掃してくれるだろう（写真4)。

剣で戦うなら，敵に向かって剣を振り続けて待つ。仮に間に合わなかったとしても，そのまま剣を振り回していれば，再び戻ってきたバットに攻撃が当たるからだ。ヤケになってマウスをクリックしまくると，バレリーナモード（アレスがぐるぐる回っている状態）になってしまうぞ。



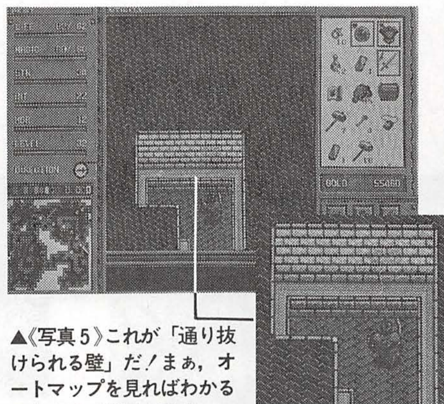
▲《写真4》サンダーの魔法で邪魔なこうもりどもを一掃！これで消費MPが低かったらねぇ

塔・洞窟での注意点

今回は戦闘がメインということで，戦闘について並べた。しかし，塔や洞窟でも，いくつか新しいトラップも登場するので，要注意のものだけ紹介しておこう。

■

●**通り抜けられる壁**……オート・マッピングに注目していると，壁があるはずのところに空間が開いている場合がある。これが通れる壁だ。人間が通れる以上敵の攻撃も通れることに注意！（写真5)



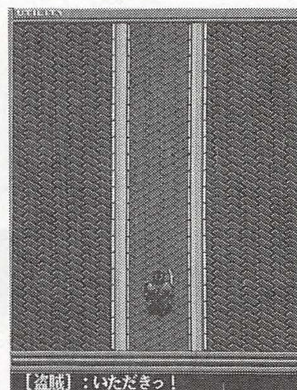
▲《写真5》これが「通り抜けられる壁」だ！まぁ，オートマップを見ればわかることなので楽勝だろう

■

●**鍵を守る敵**……扉や宝箱の鍵をモンスターが守っている場合がある。注意！

■

●**シーフ**……塔にはシーフというキャラが登場する。アレスにぶつかると何かを盗んでいってしまうが，倒せば取り戻せる。出現場所がワープだらけの場所なので注意(写真6)。



▲《写真6》「シーフ」も侮れない存在。盗まれたら取り返せ！とは言うものの，ワープゾーンの乱立地帯を走り回ってくれるから，捕まえにくいのだ。ホラもう姿が見えないいいい

■

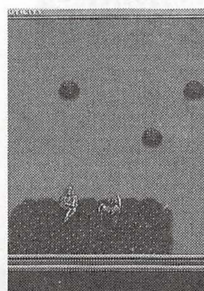
●**ターンフロア**……洞窟で登場。コンパスに注意を払っていればどうってことはないトラップだけど，メデューサ戦では注意したい。

■

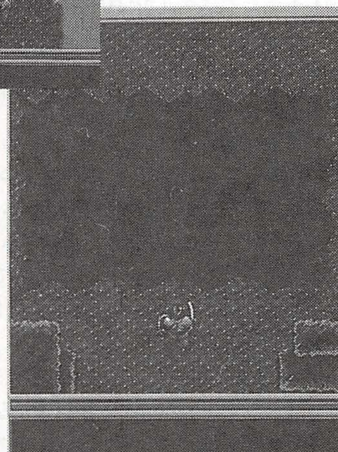
●**大穴**……大穴は落とし穴のグレード・アップ版というだけでなく，落ちるだいたいのエリアによって下の階の着地地点がちがうので，通路として使いこなしたいところ。

■

●**泉**……泉にはあのバットが住んでいる。泉の上の渡り石をジャンプして進む形になるので，必要以上に体力を減らさないように！（写真7，写真8)

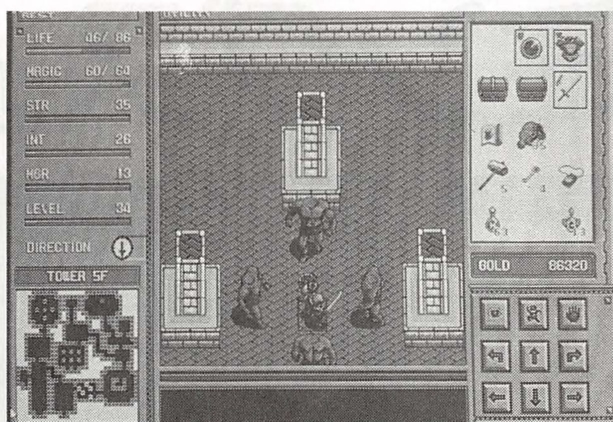


◀《写真7》ニクシーも住む泉。この上に浮いている渡り石が，主人公アレスを陽光の大地へと導く



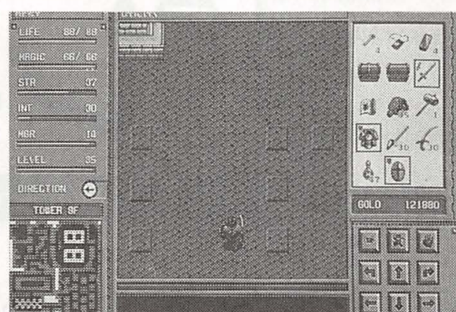
▲《写真8》大穴。落ちる座標と落ちた座標は同じではなく，あるエリアごとに決まっている。大穴を制する者，洞窟を制す……

〈どうしても解けないキミのために（第2回）〉

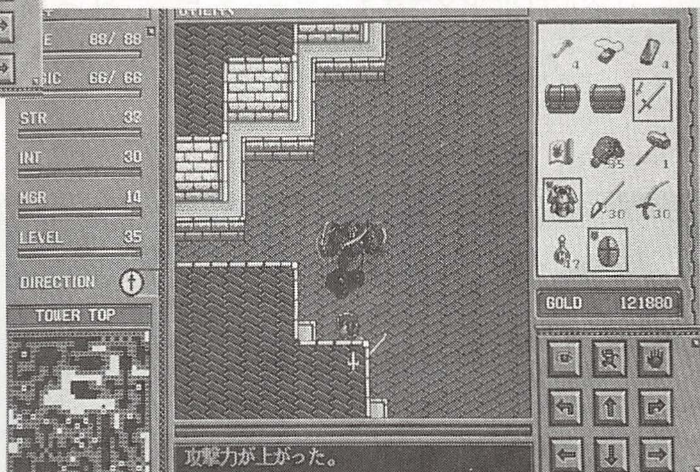


▲塔の中ボス，ヘッドレス。プレートを踏むや否や，4体で取り囲んでくれる。透明化秘薬があれば，脱出は簡単なんだけど……。

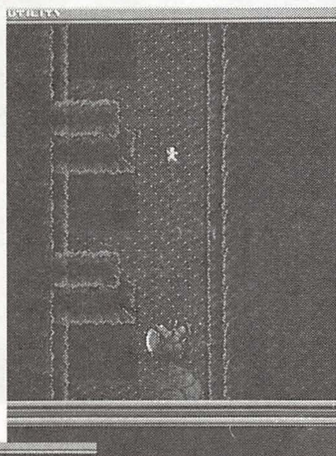
ヘッドレスの打撃に対しては防御が効かないので，物陰に隠れて横からの打撃を試み，戦闘後退体制へ。ただし，4体もいるのではさみうちにだけは注意しよう



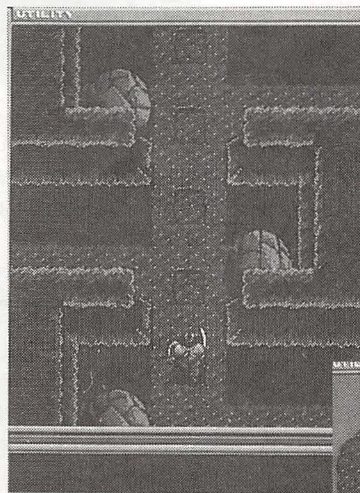
◀誰もがひっかかるであろう「サンゴ」の謎。ある決まったいくつかのスイッチのみを踏むと扉が開く。スイッチの配置が何のことかわかれば話は早いんだけどねぇ。まぁ，この写真は大いなるヒントとなってくれるだろう



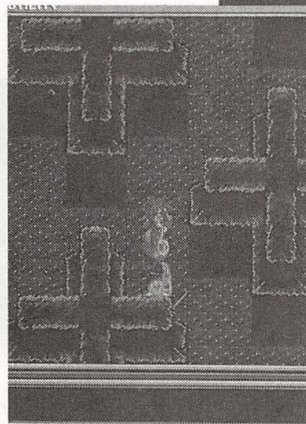
▲塔のボスキャラ，ラクシャーサ。これも戦闘後退を知らないと大苦戦するだろう。斬り合いなら左右の剣が連続してこっちの盾に当たった瞬間がチャンス。はさみ打ちにされたり追い込まれたりしたらジャンプで反対側に！



▶洞窟では久々の「ローリングストーン」が登場する。ところが前回と同じ手で切り抜けようとすると，スルメになってしまうのだ。近くの石版には「跳んで　跳んで」とあるが……まぁ，歩くより跳ぶほうが早い，とだけ言っておこう

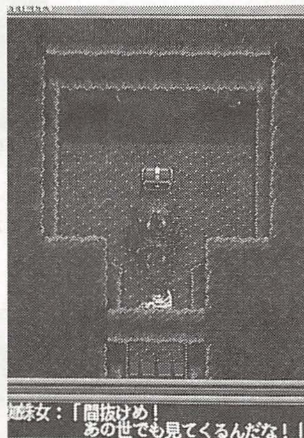


◀石版を見るに「此は地獄なり」……納得。とにかくジャンプの連続で全部の仕掛けを作動させてしまおう。端まで行ったら，一番初めの大玉から避けるために，手近なスペースに避難。あれ，大玉がひとつ消えてるなぁ。どーこ行ったのかなぁ

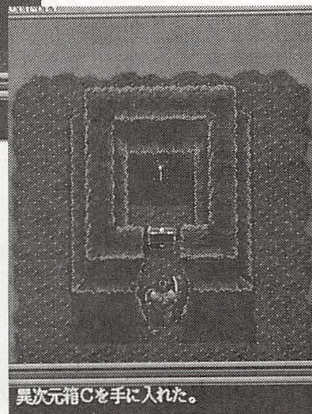


▲でた！メデューサだ。近づくと石化の呪文が待っている。しかもメデューサのいる場所はターンフロア地帯ときている。そこでメデューサを戦いやすいところまでおびきだして，魔法で焼き殺せ！トラップにひっかけ殺すというワザもある。接近戦は避けること

▼どうやったらこの蜘蛛女に会えるのか？　それはキミが自分の目で確かめてほしい。透物化秘薬を使って混乱させれば，簡単に横からの攻撃を決められる。糸を吐いてくるので，正面からの戦いは避けたい



▶ここにはなんと三つ目の異次元箱がある！ところが，それを取ると，帰り道の渡り石が消えてしまう。なぜ？ Why？　ここでも石版を見ると「代償を惜しむものに道はなし」とある。ただし，その代償は大金槌や壊れた剣じゃダメなようで……



■日本ファルコム：〒190 東京都立川市曙町1-14-13 立川MKビル ☎0425-27-6501

短期集中攻略
レミングス

発売元：イマジニア
対応機種：PC-9801
J-3100シリーズ
価格：7,800円

キミの手でレミングたちを助けてあげよう

『レミングス』

第2回 TRICKY編

Written by 津田清和



お陰様で，無事に第2回を迎えることができましたこのコーナー。今回は，レベルTRICKYの攻略だ。「レベルTRICKYで詰まっちゃったよー」，という人にはピッタリの内容だと思うよ。あ，すでにクリアしちゃった人も読んでくださいね。「レミングス」のちがったおもしろさを発見できるかもしれないよ。

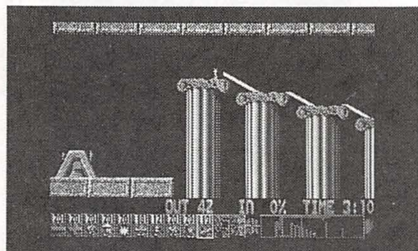
応用編だ！

このレベルの内容は，レベルFUNで覚えた基本テクの応用編，と言えるものなんだ。それだけにいろんな面を解説したいんだけど，ページの関係で各面のポイントだけをピックアップして攻略していこうと思う。ピックアップしたポイントは，応用の基本（なんだ，そりゃ？）と言えるものばかり。このテクを覚えておけば，かなり攻略が楽になると思うよ。では，いってみよーっ。

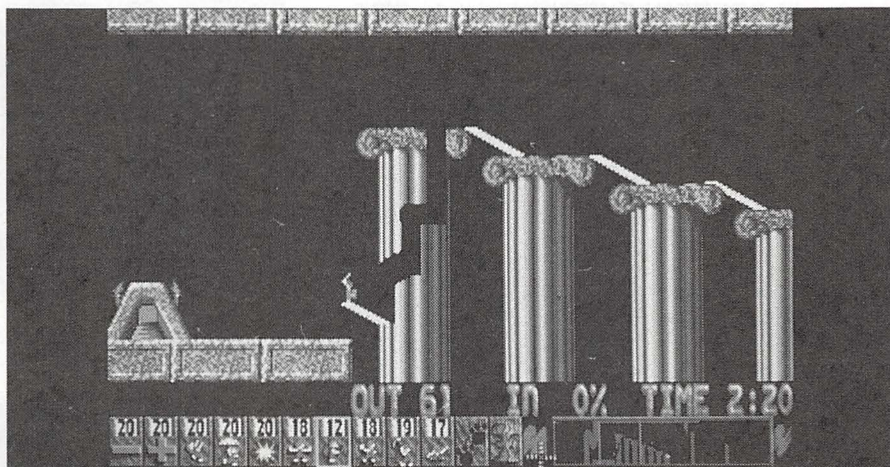
L.7 高さを変える その1

この面は，最初のほうはどうということのない面なんだけど，橋を架けていって最後の柱まできたとき，ちょっと困ってしまうかもしれない。柱が高すぎてそのまま橋を架けてゴールを目指そうとしても，ちょっと無理なんだよね。では，どうやってクリアするか？

こういう場合は，柱の太さを利用して穴を掘っていく，というのが正解なんだ。もちろん，そのまま縦に掘るだけではダメだから，横掘り，斜め掘り，などを交互に行ないながら堀り進んでいく。掘りかたはいろいろあるけど，写真1，2のように掘るのがベストだと思うよ。うまく操作して，柱のギリギリの部分を縦掘りすれば，橋も架けやすいしね。横堀りだと橋を架けるタイミングがちょっとむずかしいのだ。



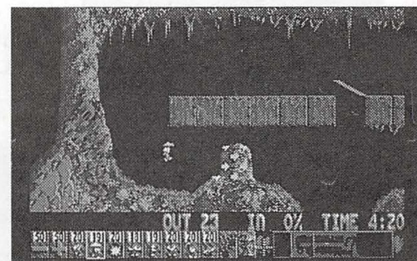
▲《写真1》最後の柱にたどり着いたら，すかさず縦掘りだ。橋は，なるべくぴったりに届くようにしよう



▲《写真2》このようにジグザクに掘っていけばO.K. 最後の橋を架ける位置は，高すぎないように注意しよう

L.9 高さを変える その2

この面は，ゴールがすぐそばに見えているんだけど，ちょっと遠回りしなくちゃいけないという，ちよっと意地悪な面だ。ゴールを目指す方法は，右回りと左回りの2とおりあるけど，やっぱりここは，見るからに面倒くさそうな右回りは避けたほうが無難だろう。クリアできないことはないんだけどね。



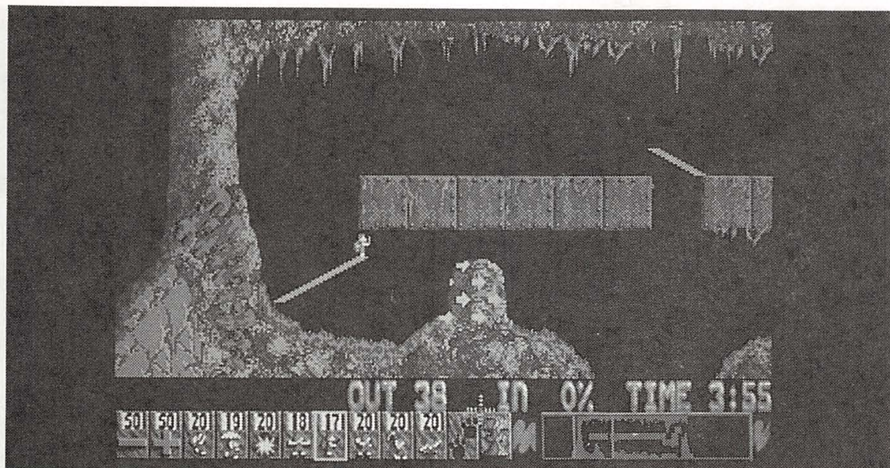
▲《写真3》まずは，1匹だけ先行させて…

で，左回りのほうを選ぶと問題なのが，これまたレミングがそのまま落っこちるとつぶれてしまう高さの断崖絶壁。おまけに今回は

『レミングス』ってどんなゲーム？

北極圏に住む小さなネズミ「レミング」を題材にしている。数年ごとに異常発生し，海に集団飛び込み自殺をするという彼らの特性をうまく盛り込んだパズルゲーム。

プレイヤーの目的は，レミングたちをうまく出口まで誘導してやること。



掘ることができない壁なので，さっきのテクは使えない。では，どうするのか？（さっきと同じパターンになってしまった）

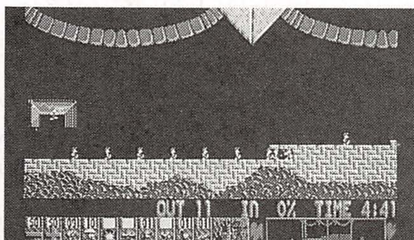
ここは1匹だけ先行させて，FLOATERを使って下のほうにいかせよう。そして，**写真3，4**のように橋を架けていく。ほら，うまくいったでしょ？　まあ，ちよっとした発想の転換なんだけどね。でも，覚えておいて損はないテクだと思うよ。

L.19 BROCKERを使わない方向転換方法

この面はレベルFUNにでてきたものと同じ形なんだけど，コマンドが限られていてちょっと手ごたえのある面なんだ。僕自身，ここで一度，詰まっちゃったしね。

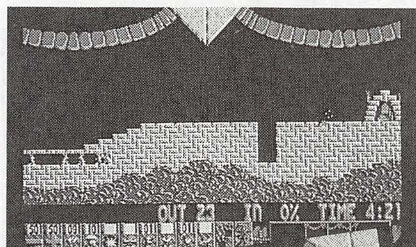
ここでは，いままで使ったことのないテクが必要になる。おまけに，ここで使用するテクは，とても重要で，他のいろんな面でも応用して使用することが非常に多いものなんだ。それだけに，しっかりとマスターしておいてほしい。

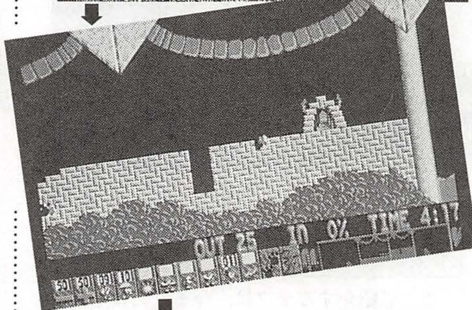
まず，この面では橋を架けることは一度しかできない。ということは普通の架けかたをしていたのではクリアはできないんだ。そこで，まず1匹だけCLMBERを使って先行させ（**写真5**），2匹目以降に最初の壁に横穴を掘らせる。先行したレミングは縦穴を乗り越えて，ゴールに向かっていくはずだ。このレミングには，みんなのために道を作ってもらわなければならないのだから，そのままゴールに向かわせてはいけない。

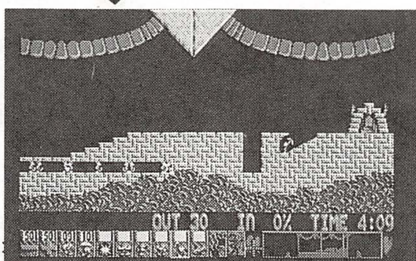


▲《写真5》1匹だけ先行させる。横穴は，早めに掘っておこう

▲《写真4》このように橋を架ければ，レミングは無事に降りて行けるのだ





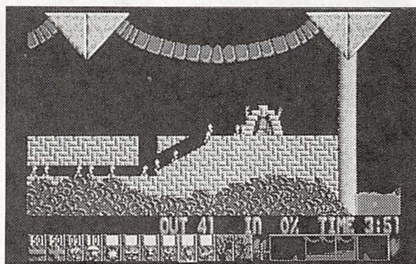


▲《写真6》絶対マスターしなきゃいけない技。マウスでないと，操作がむずかしいぞ

そこでまず，ゴールの手前で縦掘り。そして，ちょっと掘ったな，と思ったらすかさず橋を架けさせる。すると，橋は今掘ったばかりの穴に引っかかって，レミングは橋を作る作業をすぐにやめて反転するんだ。ここですかさず斜め掘りの命令を与える（**写真6**）。

これは，橋を架けている最中に何かにぶつかったりすると，橋を架けるのをやめて反対方向を向く，という性質を利用したテクなんだ。ちょっとむずかしい操作だけど，マスターしておかないとクリアはまず不可能だよ。

縦穴を掘る場所が適切であれば，ちょうど縦穴につながるはずだ。はじめに掘らせておいた横穴も同じくらいのタイミングで縦穴に届くと思う（**写真7**）。あとは，レミング達がゴールへ向かうのを見ていればO.K.



▲《写真7》このように貫通すれば，O.K.　掘るときは，ゴールと縦穴の中間を目安にするとやりやすいよ

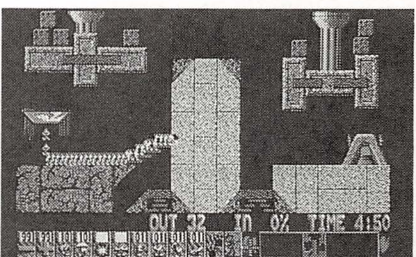
L.23 登ることが可能な階段を作る

はっきり言って，この面はむずかしい。おそらく，レベルTRICKYの中で一番むずかしい面だろう。あとで述べるテクさえ知っていれば，方法を見つけるのは簡単なのだが，操作が異常にむずかしいのだ。

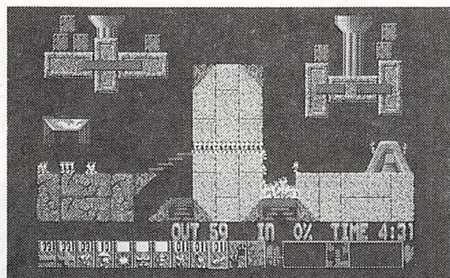
面の構成は，レベルFUNのものと同じなのだが，コマンドがかなり制限されているのだ。まず驚くのが，BROCKERがないということ。加えて，出現間隔が最短の99に設定されているのだ。これでは，穴を掘っている間に，レミング達が反対の崖から落っこちていくのを止めることは不可能だ。ノルマこそ60%と低めだが，よほどうまくやらないと，ノルマを達成することはできないので覚悟してくれ。

まず，最初の障害である壁。ここを乗り越えるには，当然ながら横堀りしかないのだが，命令を与えるタイミングが問題なのだ。穴を掘っている間にもレミング達は，反転して崖へと突き進んでいくのだが，完璧に近いタイミングで命令を与えないと，はっきり言って，ノルマは達成できない。ここをうまく越えることはかなりむずかしいので，おそらく何度もやり直す羽目になるだろうが，根気よくやってほしい（**写真8**）。

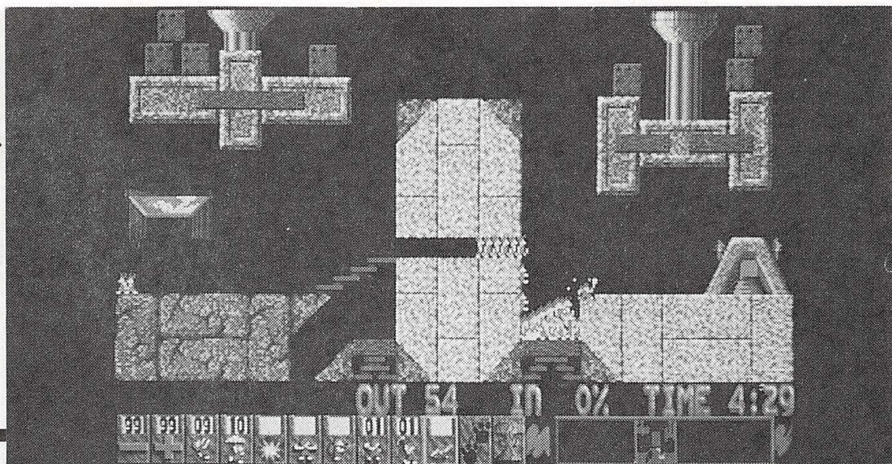
さて，壁をなんとかうまくクリアしたら，つぎはこの穴からどうやって脱出するかだ。

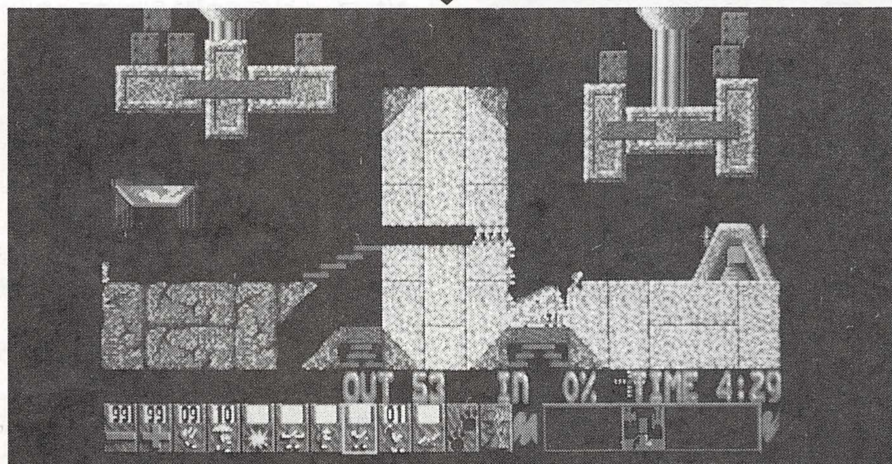


▲《写真8》先頭の奴に，横掘りをさせる。タイミングが超シビア！



▲《写真9》難度Dの必携テク。縦掘りの命令を与えたら，間をおかずに横掘りだ

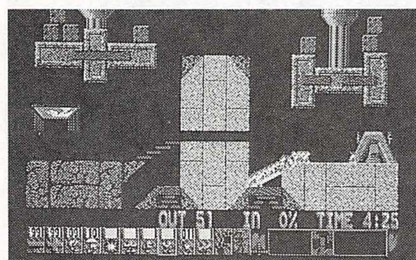




ここで使用するテクもかなり重宝するぞ。

まず，横穴から落ちたらすぐに橋を架けさせる。しかし，この高さではレミングは登っていくことはできない。そこで，あとからきたレミング1匹にCLIMBERを与えて，壁を登らせるのだ。そして，ここからが大事なのだが，壁を登り終えたら，すかさず縦穴を掘らせる。そして，レミングの半分くらいの深さまで掘ったら，すぐに横穴を掘らせるのだ(写真9)。うまくいけば，レミングは横掘りをしないで，そのままゴールに歩いていくのだ。こうすれば，レミングが登っていけるだけの段差ができあがるぞ(写真10)。

これは，腰より上に掘る対象物がないと，掘ることをやめてしまう，という特性をついたテクだ。かなり操作がむずかしいけど，がんばってマスターしよう。



▲《写真10》ほら，ちゃんと登っていくでしょ

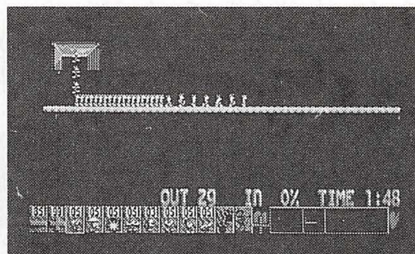
L.24 出現間隔の利用方法

ここで紹介するテクは，今までの物と比べるとイマイチ実用性のないテクなんだけど，この方法を知っているとこの面がクリアしやすくなる，ということで載せてみた。まあ，制限時間が短い，というときに使うと案外役に立つかもしれないけどね。

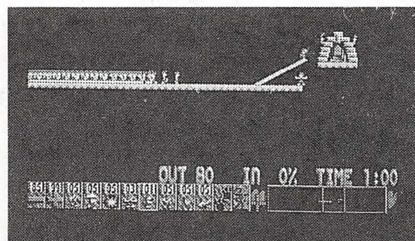
この面は，クリアの方法については余り問題じゃない。地面が薄いため，これまでのようにBROCKERを使って足止めしたら，爆発させたときに穴が開いてしまい，クリアできなくなってしまう。それなら，BROCKERをはじっこに置けばいい，と言うだけの話である。橋はBROCKERに当たらないようにして架ければいいのだ。写真11の位置でやればちょうどいいだろう。あと，橋を架けるタイミングをまちがえると橋を架けている最中にレミング達が乗り越えていってしまうので，気を付けてほしい。

まあ，これでこの面はクリアできるんだけど，この方法だと制限時間をオーバーしちゃうんだ。そこで，出現間隔を短くしておいてなんとか制限時間に間に合わせると言うわけ。具体的に言うと，最初の5，6匹がでたら一気に99まで上げてしまうのだ。これなら，まず間に合うだろう。

それから，もう一方のBROCKERの位置にも気を使ってね。遠すぎると制限時間に間に合わないし，近すぎると作っている途中の橋を登っていっちゃうから。



▲《写真11》BROCKERと橋の位置はこれくらい。近すぎると，橋を架ける方向が反対になっちゃうよ



▲《写真12》こんな感じて，レミング達をだしてしまうのだ

おわりに...

さーて，ちょっと駆け足気味だったけど，どうだったかな？

今回紹介したテクは，どれも重要なものばかり。とくに，L.19とL.23で使ったテクは，操作はむずかしいけど，これから先，使うことが多いので，かなり役に立つと思う。

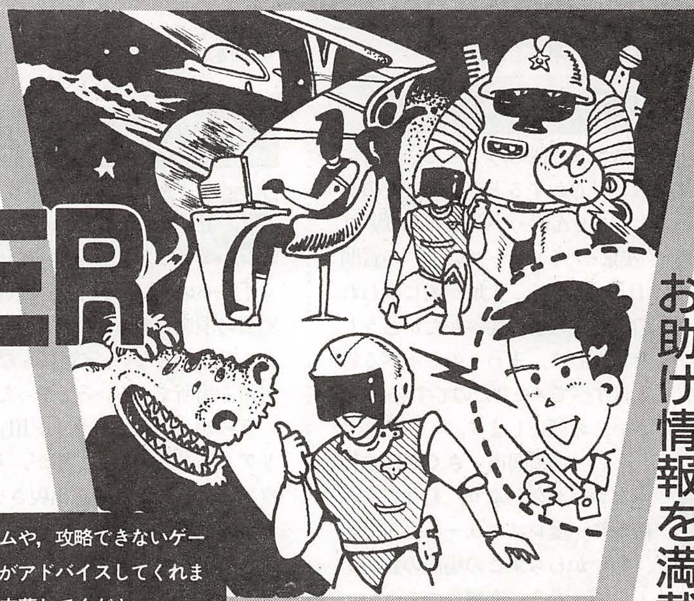
さあ，これらのテクをマスターしたら，つぎはいよいよレベルTAXING。ここからが本番，という感じで，徐々に「レミングス」の奥の深さがわかってくるのだ。まだ，そこまで進んでないという人は，この記事を参考にがんばってくれい！

では，また来月！

AVG,RPG,SLG,ACG……

……何でもこい！

レスキュー COMPUTER GAME



本コーナーはパソコンや家庭用ゲーム機，アーケード・ゲームなど，CPUを搭載の装置でゲームを楽しんでいる皆さんのためのページです。解けないゲームや，攻略できないゲームについて，先生方がアドバイスしてくれます。きまりを守って応募してください。

みなさんこんにちは。寒い日が続いてますが，お元気ですか？　いたばしです。

先月から，受験でお休みのキャプション川口クンにかわってこのコーナーを担当していますが，僕も卒業試験の真っ最中で大忙しです。フー。

さて今月は，岐阜県海津郡のすごいばかな人サンからのお便りです。

「いたばしさん，担当がんばってください！なんか，レスキューの担当さんって，すぐ変わっちゃってますけど」

そうなんです。このコーナーの担当者は，2代目以降，なぜか短命なんです。たぶん2年もった人はいないんじゃないかなあ。僕は「レスキューと言えばいたばし」と言われるくらいに長生き（？）したいですね。

（いたばし）

☆ ZORK（ゾーク）I

Q　僕はPC-9801版『ZORK I』を，ヒントを見ながら何とか309点になるまでプレイしてきました。しかし，そこからまったくわからなくなってしまいました。'91年8月号によると，あとは「水晶の頭蓋骨」と「大きなエメラルド」だけだと思うのですが，見つかりません。

「水晶の頭蓋骨」は冥界にあると思って，冥界の入口でろうそくに灯を灯し，黒い本を読んで，ベルを鳴らしてみました。が，ベルが真っ赤に赤熱して，おばけの顔がひきつるだけで何も起こりません。「大きなエメラルド」にいたっては，何の見当も付きません。

このままでしばらくつまっています。どうか解法を教えてください。

【香川県三豊郡・貞廣賢三？才】



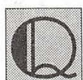
A　'91年2月号のホンキホンネに「レスキューなどにもまったく載らない『ZORK』」なんて書いてあった。これはレスキュー隊に対する挑戦だな？

「水晶の頭蓋骨」はハッキリ言って，異常なまでに取るのがムズいアイテムだ。だけどその三つのアイテムを使ってコトがわかっているなら話は早い。問題なのはそれを使う順番なんだ。ろうそくは2番目に使うんだよ。

「大きなエメラルド」に関しては，水の上に注意，とだけ言っておこう。あるものの中に入っているんだけどね。

（隊員No.22　ASP.久保田）

☆ めぞん一刻



Q　古いゲームですが，PC-8801mkII SR版の『めぞん一刻』を，僕は3回も解きました。そ，それなのに，どうやったら招き猫が3千円になって，どうすれば，ばあちゃんから電話がかかってくるかわからないのです。借金を1万8千円もしないと解けないのですか？　あわれな五代クンを助けてあげてください。

【千葉県千葉市・五代進？才】

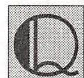


A　まずは「招き猫」についてだけど，以前(91年7月号)にも書いたとおり，スーパーでの行動が鍵を握っている。ものほしそうに眺めているといつの間にやら……。

電話については，所持金の少ないときに一刻館内のある場所をウロついていると，何度か電話がかかってくる。そして最後にはばぁちゃんが自ら時計坂駅にやってきてくれるワケだ。ばあちゃんがくればお金が無限に使えるので，借金ゼロも夢じゃないぞ。

（隊員No.22　ASP.久保田）

☆ デゼニランド



Q　レスキュー隊のみなさん，こんにちは。僕はいま，X1テープ版『デゼニランド』でホラマンションにいますが，今までのレスキューのページを見ながら，十字架を取り，コウモリを取り，○○を壁に投げました。しかし，そのつぎの部屋で何をすればいいかわかりません。ギロチンの部屋で無理に進むと死んでしまうし，カンオケの部屋で十字架を「PUT」しても「INSERT」しても入らないし。おかげで，夜，夢にギロチンが落ちてくるところが……ギャー！

【秋田県秋田市・DEMEGON13才】



A　『デゼニランド』のこの場面は本当にむずかしい。十字架をはめるコマンドに関しては，昔は怒った人が続出していたのを覚えている。それほど難解なコマンド入力が要求される場面なんだ。

考えかたとしてはキミの言うとおり，「十字架をカンオケにはめこむ」でいいんだよ。かなりくわしいヒントを与えておくと，動詞は「AT○○CH」というのを使うんだ。これを参考に英和辞典や和英辞典を駆使して，いろいろと試してほしい。ここが終われば，ホラマンションは終了だ。

なお，ギロチンはダミー(何かありそうで，じつは何もない仕掛け)なんだ。これでもう夢の中でギロチンに悩まされることはないよね。（No.22　ASP.久保田）

★いたばし：僕がこのゲームを解いたときは，まだ中学1年生の頃で，機種はPC-6001mkIIでした。この場面では，他機種とちがって，カンオケを「LOOK」すれば，ちゃんと単語

を教えてくれたので楽でしたけど。

☆ BURAI(ブライ)下巻

Q レスキュー隊のみなさん，こんにちは。もしかすると前にあったのかもしれませんが……。PC-9801版『ブライ下巻』"左京・ナインテールの章"の質問なんです。「日の光が消え，大地が闇に覆われし時……」のところの石の並べかたがどうしてもわからないんです。まわりのしゃべる岩が言ったことはすべてメモしたのですが……。助けてください，お願いします。

【福岡市・さくや20才】

A みなさんお久しぶり，石井です。確かに一度レスキューしたんだけど，あいかわらずこの場面の質問が送られてくるので，もう一度解説するよ。

「日の光が消え，大地が闇に覆われし時，この門は開かれん」が全文なんだけど，今までに手にいれた石が，それぞれ何を意味しているのかを知っていないといけない。これは，さくやサンの言うとおり，しゃべる岩が教えてくれる。これをメモしていない人は，もう一度この章をやり直さないといけないよ。

さて，石の意味がわかったら，今度は「例の文章が何のことを表しているのか」を考えてみよう。日の光が消えるときは太陽が消えるとき，そう，日食のことなんだ。これがわかれば後は簡単，日食のときの地球や太陽などの配置を考えて，それぞれの石を並べるだけだ。

（石井弘一）

☆ ハイドライドII

Q 古いゲームですが，FM 77AV版『ハイドライドII』をやっています。地下帝国に入り，地下2階まできたのですが，地下2階の左上の閉鎖されたエリアにどうしても入れないんです。山下先生のチャレアベには「無理して中へ入ろうとしないほうがいい。もっと地下帝国を立体的に考えてくれ」と書いてありましたが……。

どうかレスキュー隊のみなさん，どうしたら閉鎖エリアに入れるか教えてください。

【大阪府池田市・吉岡弘隆17才】

A いやあ，ずいぶんなつかしいなあ。私も山下先生の本はバイブルのように使っていたっけ……（しみじみ）。

「地下帝国を立体的に考える」の話だけど，地下帝国に地下3階以下があるのは知っているよね。地下3階には上に行く階段などがたくさんあるから，もしかしたら地下2階のお目当ての場所に行く階段もあるかもしれないよ。よーく捜してみてごらん。

（No.22 ASP.久保田）

☆ ハイドライドIII

Q MSX版『ハイドライドIII』なのですが，「次元のお守り」が見つかりません。これを解くために今さらながら「チャレンジ！AVG&RPG IV」を買って，慰霊の洞窟にあるのはわかったのですが，まったく見つからない。宝箱にもないし，古代文字のある場所でいろいろとやったのですが……。

うっかり『ハイドライドIII』のデータをクリアしてしまったのですが，そのときのデータは，失われた宮殿を出現させたところまでです。

【岩手県和賀郡・バニッシュモンスター20才】

A ここに書いてあることを読む限りでは，キミのキャラクターはまだ，次元のお守りのことを知らないはず。プレイヤー本人とキャラクターの知識はちがうんだから，本に書いてあったものがすぐに見つかるとは限らない。このことは，RPGをやるすべての人に覚えておいてほしいね。

で，次元のお守りだけど，確かに慰霊の洞窟にあることにはちがいないんだよ。だけど，これはゲームの中盤から後半にかけて必要になるアイテム。そのときに場所まで指示してくれるから，そうしたら取りにいけばいい。まずは話の流れに乗って探索することだね。

（隊員No.22 ASP.久保田）

☆ エメラルドドラゴン

Q 僕はいま，PC-8801mkIISR版『エメラルドドラゴン』をやっていますが，キルデールの町のタップ爺さんに頼まれたクエストが解けません。アーパスの砦を越し，フフォーウィーの町について，言われたとおりに酒場に行っても何も起こりません。

僕は多分，酒場の奥で扉を守っている若者がどいてくれたら，ホスロウに会えると思うのですが……。一応ダードワの町にも行きました。どうか教えてください。

【埼玉県北葛飾郡・RPG命12才】

A キミのカンは正しいよ。確かに，あの若者が守っている扉の向こうにホスロウがいるんだ。じゃあ，なぜ彼はあそこに立っているのか？じつは，この酒場のバーテンと，奥の扉を守っている男，そしてホスロウとは，密接な関係にあるんだ。

この場面では，選択式AVGのセンスも少し要求される。とにかく何度でも，相手の反応が変わっていくまで，しつこく話しかけるくらいの心がけが大事。ちょっとやそっとであきらめずに，気合い入れてがんばろう。まだまだ先は長いぞ！

（隊員No.22 ASP.久保田）

Q MSX2版『エメラルドドラゴン』で，遺跡の洞窟の出口が見つからなくて詰まっています。最初に柱を4本引っこめて，出口がでた！と思ったらまだ洞窟。しょうがないから全部歩き回って宝を全部取り，シルバーアーマーを倒し，紅の古文書を手にいれたまではよかったんだけど……。

頼む，無能と化したリーダーを助けてやってください。ちなみにレベル85です。

【茨城県取手市・光虫18才】

A ハガキをよく見ると，ずいぶん血圧が上がっているようだね。でも，この洞窟からはでられるはずなので，歩き回って捜してほしい。終わり。……おいおい，ほんのジョーダンだってば！ まぁ，何の目安もなく歩き回っても面倒なので，四つの柱があった階にしぼって探索してみよう。これで相当ラクになったでしょ？ そうしたら，どこかに黒い柱が立っているので，そこに向かって進むと，つぎの舞台，大カシャ島へ行くことができるぞ。

（隊員No.22 ASP.久保田）

☆ 魔導物語1・2・3

Q

さまよえ
右

RPG
魔導物語1-2-3
EPISODE IIで
何をすれば
いいのかさっぱり
……
もち物は
宝石(赤青黄)
マンドレイク
他お店でうってる
物です。
どうか，よき
アドバイスを
91.12.20
(RI)

【神奈川県横浜市・RANDY19才】

A ちゃんと使用機種を書いてきてほしかったなー。ここでは，一応PC-9801版の質問ということでレスキューするぞ。

地下4階を思い出してほしい。この階のどこかに，意味ありげな絵の描かれた場所があったのを覚えてるかな？ この絵と，地下5階のマップの形とに，大事な意味が隠されてるん

だ。ここでその持ち物の出番と相成るわけだ。

それでもわからなかったら，地下5階の床を良く見て回ってほしい。

(隊員No.27・長谷川真一)

☆ ロードス島戦記

Q レスキュー隊のみなさん，こんにちは。僕はいま，PC-9801版『ロードス島戦記』をPLAYしているのですが，ヴァリスの南の島にある“ミノタウロスの迷宮”のトラップが，どうしても解けません。そうです，あのワープだらけのところです。

さんざん迷っている間に，パーティーのレベルはドラゴンの2，3匹なら軽く倒せるくらいにまで上がりました。どうか教えてください。お願いします。

【神奈川県相模原市・ロードスの騎士15才】

A “ミノタウロスの迷宮”は，この後にひかえている“ドワーフの大トンネル”と並ぶくらい広い迷宮だね。そのなかでも難所なのがここ。質問のハガキのほうも，小原宗士クン15才など，たくさんの人から送られてきている。

正直な話，このゲームの基本は「ビジョン（デティクションでも可）の魔法を使ってマッピング」することだ。これを根気よくやっていれば，ここも絶対クリアできるはず。確かにワープは多いけど，フロア自体はたいして広くないからね。

そんなこと面倒くさいというおちゃめな人のために，多少簡単なルートを。

まず，ハシゴを降りてきたら，どこでもいいからドアの前にいく。どこかの部屋へワープするはずだ。そうしたら，部屋の外周にそって部屋を一つ一つビジョンでチェックだ。このフロアのワープ・ポイントは，基本的にドアの前にしかないから，ハシゴはすぐに見つかるはずだ。

ここさえ抜けてしまえば，あとは楽勝だね。

(隊員NO.23・いたばし)

Q 『ロードス島戦記』で，ドラゴンスケールの南にある“ドワーフの大トンネル”の春夏秋冬のプレートの意味がわかりません。壁に書かれたメッセージ（春から夏にかけて……というやつ）も読みましたが，何のことだか……。

どうかレスキューしてください。ちなみにパーティーは全員レベル12です。

【埼玉県久喜市・野良猫17才】

A さてさて，今度は“ドワーフの大トンネル”だね。ここは本当に広い。気合いを入れてマッピングしよう。

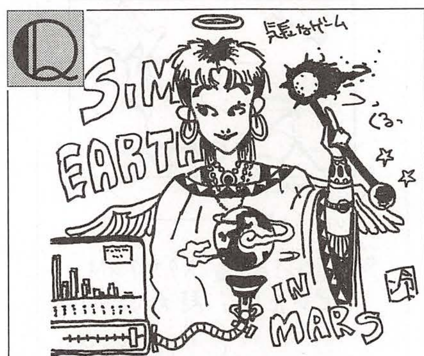
質問の場所は，そんな広い広いダンジョンの最初のフロア。どこを捜しまわっても，先へ続くハシゴが見つからないんだ。そこで問題になるのが，例のメッセージと春夏秋冬のプレートというわけ。

マッピングをすると，プレートのある通路は正方形を描いているはずだ。はっきり言えば，この正方形の中にハシゴがある。当然通れる壁があるわけだけど，どこにあるのかというヒントが，あのメッセージ。「春から夏にかけて」というのは「春のプレートから夏のプレートの間の壁」という意味なんだ。そして，ここはドワーフの大トンネルなんだから……どこを通ればいいのか，おのずと答えが見えてくるはずだ。

(隊員NO.23・いたばし)

☆ シムアース

Q



(北海道函館市・冷田竜子18才)

A 地球環境を考えさせるエコロジーなSLG『シムアース』の質問だ。CO_2（二酸化炭素）の量が下がって，気温が下がるので困っているらしいね。答えは簡単，CO_2の量を増やせばいいんだ……ってそれじゃあ答えにならないね。一番簡単なのは，さらに大量のCO_2工場をつくること。

それが邪道と思うのなら，火星に動物も配置してみよう。そもそも植物がCO_2をつくるのは，光合成のため。光合成の結果育成されるO_2（酸素）を吸って，CO_2を吐いて生活するのは動物。動物と植物はこんなところでも，持ちつ持たれつの関係にあるんだね。君がつくった火星は，植物だけのアンバランスな惑星になってしまっているのだから，動物を配置してみようじゃないか。

もっとも，気温を上げるだけなら，惑星内のマグマの活動を活発化させるなどの方法もあるんだけどね。

(猪野清秀)

☆ ロードモナーク

Q レスキュー隊のみなさま，はじめまして。ASP.久保田さんにレスキューお願いします。僕は今，PC-9801版『ロードモナーク』をやっているのですが，41面の「猶予なき大侵略戦」がどうしても早くクリアできません。残り日数は47385日もあるわけですが……。お願いします!! 助けてー。

【静岡県清水市・ごんた13才】

A 「猶予なき大侵略戦」は，その名のとおり，猶予がない戦いだ。最初に橋を作って隣国への道を作ったら，ありとあらゆる手を使って速攻で黒の浅井・朝倉，そして赤の武田を滅ぼしてほしい。

まず，王様の部隊を積極的に使うこと。最初の浅井・朝倉なんか，ほぼ王様だけで村をつぶし，勝ってしまうことができるぞ。

つぎに戦う武田に対しては，敵の兵力を減らすための作戦を使おう。4,100人程度の人数で道を壊し続け，修復しにくる敵の大群をつぎつぎと減らし続けるんだ。ただ，ここでもタイミングが大事。ある程度敵の兵力が落ちたら，ここでまたも王様を使って攻める！このとき，道を壊し続けていた自軍の大群を使うと結構 奇襲が成功するぞ。

さて，最後はマップのほぼ半分を占領している上杉軍だ。ここでは自軍の領地をほぼ完全に制圧しつつ，道を壊す作戦で上杉軍の巨大兵力の消耗をはかろう。タイミングとしては，マップの下半分が緑で染まる頃，相手の兵力と自軍の兵力差がほぼ似たようなものになったころがいい。税率を10%くらいにし，人口増加も狙おう。敵の王様に殴り込む際には，巨大軍団を2，3用いてから王様でとどめをさすのがベストだ。(隊員No.22　ASP.久保田)

★いたばし：というわけで，今月はここまで。また来月会いましょう！

応募のきまり

質問は1人1シーンにかぎります。ハガキで応募してください。ジャンルは問いませんが，最初に「AVG」「アーケード」など，ハッキリ表示してください。機種やタイトル，そして体験や失敗したようすを具体的に書いてください。

イラストつきの応募は，タテ書きで，ハガキに黒インクで書きます。左上には2×2cmのスペースをあけておいてください。

宛先：〒141　東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部

「レスキュー！COMPUTER GAME」係

読者が創る！ベーマガ㊙情報局

ドラゴンセイバー

㊙ ドラゴンセイバー PCエンジン版
by. おくとぱすがりん H4.1/15
ボスの安全地帯 4面 7面
図のようなラインに体の中心を通るようにのせると弾に当らなくなります。(逆も可) 後はアックスドラゴンでここまで来ていれば『ウェーブ』でコウモリを倒して口にうちこむだけ!
左上の角が安全地帯でここに3分ぐらいずーっといるとかってにボスが死んでくれます。
1面
ついでにアキラの首には当り判定がありません！ …つづく

【福島県いわき市・おくとぱすがりん18才】

㊙ Pc engine 版 DRAGON SABER ©ナムコ
やっぱりあったか！タテ画面モード
〈やり方〉リセットを30回すると、縦長の画面になります。
さらに30回リセットすると、もとの大きさの画面になります。
キングギドラ? ギャーギャー
私信 富○くんへ『ボードⅡをはやくかえせ』
←シリア(のつもり)

【岡山県吉備郡・出たぞ!!MICKY17才】

ブランディッシュ

㊙ PC-9801版の『ブランディッシュ』で，アレス(主人公)を変身させる方法を発見しました。

やりかたは，シフトキーを押しながら「ブランディシュ」を立ち上げるると，いつもは剣士だったアレスが武道家になります。ちなみに，武道家になると武器をつけなくても戦えます。

【岐阜県・ビスタル？才】

生中継68

㊙ X68000(当たり前) 生中継68
新ゲームに隠れ地名を使おう！
"生ゴミ"
"ひょうたん島"
P.S. "ひょうたん島"スタジアムはぜひ見よう！超かっこいいぞ！
by YMDTRU

【宮城県仙台市・YMDTRU？才】

ソーサリアン

㊙ MSX2/2＋版の『ソーサリアン』で，ゴールドの簡単な増やしかたを見つけました。

やりかたは，ユーティリティーで武器を装備していない人を使って「道具を買いたい」としたあと「アイテムを売る」にします。そうしたらリターン・キーを押してください。何も減らずにゴールドだけが増えているはずです。ちなみに何度でもできます。終わったらユーザー・ディスクにセーブするのを忘れずにね。

【静岡県小笠郡・ザナドゥシナリオⅡはまだか!?14才】

ウィーザドリィ

㊙ PC-98版の『ウィザードリィ ベイン・オブ・ザ・コズミックフォージ』で，キャラクターの顔のグラフィックを書き換える方法を発見しました。

やりかたは，ゲームをいったん終了させてから

A>EDITFACE

と入力すれば編集画面になります。

また

A>TYPE EDITACE. DOC

と入力するとエディットの説明を見ることができます。ちなみにスクロールが早いので[CTRL]キー＋[S]キーで止めながら読んでください。

顔を書き換えた後にセーブすると，元の顔は消えてしまうから注意してください。ちなみにインストールをしなおせば元の顔が復活します。

【茨城県牛久市・皇帝14才】

ロックマン

㊙ 「ロックマン4」隠れウェポンの場所です。(2ヶ所)
①ダイブマンのステージの，2体めのモビーの次の画面にある小さな穴に入って下さい。壁のトゲに気をつけながら1番下まで落ちると，そこに『ワイヤー』があります。使う時は十字キーの上とBです。
②ファラオマンのステージで，1つめの穴(普通は落ちる)をラッシュを使ってとびこえて先に進むと『バルーン』があります。
オマケ『3』でシャドウブレードを取ったら，武器セレクトでシャドウブレードを右に動かして決定。武器パワーを取って使ってみると・・・

【東京都羽村市・影山俊彦12才】

スターウォーズ

㊙ X68000版の『スターウォーズ』で，ちょっとした現象が起こったので報告します。

ゲーム中でもトレース・モードでもかまいませんが，[CAPS]キーを押します。するとなんとワイヤーフレームの残像が残るじゃあーりませんか。ちなみにもう一度押すと少しずつ残像が残るようになり，さらにもう一度押すと元に戻ります。

それから，いまだに「デス＝スター」を破壊できずに困っている人は，Bディスクに入っている「RMA」というファイル名のトレース・

データでよく研究するのがいいと思います。

【富山県滑川市・山腰智紀？才】

ファンタジーゾーン

㊙



”ミュージックセレクト”発見！

このゲームのOPTIONのMUSICにアーケード版の音楽が入ってますよね！

それをプレイ中に流してしまおうというわけ。

やり方は、ゲームスタートする時に、

Ⓐ+Ⓑ+Ⓒを押しながらSTARTボタンを、押しっぱなし（ゲーム画面が出るまで）にしておくだけ。

by. FCL本部 片山雅己

P.S このゲーム、画面がとても美しいのみならず音楽もとてもVERY GOODです。これで8M．6800円はとても安い 持ってない人はぜひ買いましょう。（PCのマジカルチェイスも最高）

【愛知県一宮市・FCL本部 片山雅己？才】

ゴールデン・アックスII

㊙ メガドライブ版の『ゴールデン・アックスII』で、ライフが0になっても死なないでいられる方法を発見しました（2人用のときのみ）。

やりかたは，プレイヤーの1人がライフ0になって叫びながら倒れていく間に，すかさずもう1人が魔法を使うだけです。すると不思議なことに，倒れたはずのプレイヤーがライフ0なのにも関わらずたちあがっています。

【北海道網走市・NATO16才】

笑ゥせぇるすまん

㊙ PC-9801版の『笑ゥせぇるすまん』で，サウンド・テスト・モードを発見しました。

やりかたは，ディスク1とディスク2を入れ換えて立ち上げるだけです。しばらくの間「ドーン！」という画面が何回かでますが，気にせず待ってください。そのうちサウンド・テスト・モードになります。

【京都市・西村一憲15才】

ウルティマVI

㊙ PC-98版の『ウルティマVI』で，サウンド・テスト・モードを発見したので報告します。

やりかたは，タイトル画面のときに0～9と=(イコール)のキーのうち好きなキーを押すだけです。

それぞれのキーがそれぞれの曲に対応しているというわけです。

【東京都練馬区・田口貴之18才】

忍者龍剣伝

㊙ ゲームボーイ版の『忍者龍剣伝・摩天楼決戦』で，サウンド・テストを見つけました。

やりかたは，タイトル画面のときにAボタンとBボタンを同時に押しながらスタート・ボタンを押すだけです。

【埼玉県北本市・ミーケン15才】

信長の野望・武将風雲録

㊙ PC-98版の『信長の野望・武将風雲録』で，敵国の情報が必ずのぞけ，忍者が捕まらない方法を見つけました。

やりかたは，「風魔小太郎」か「服部半蔵」を使うだけです。

織田信長の国や武田信玄の国が見れずに困っている人は，この2人をぜひとも味方につけるのがいいよ。

この他にも史実にもとづいて捜してみると，まだでてくるかもしれません。

【宮城県仙台市・柿坂啓介14才】

ジェノサイド2

㊙ X68000版の『ジェノサイド2』で，けっこう使えるテクニックを開発しました。

☆ハメ技

敵に接近してフィニッシュ斬りがでない程度にサーベルを振るだけです。タイミングがちょっとむずかしいですが…。ハマらない敵もなかにはいますが，だいたいの敵は大丈夫です。

☆速攻斬り

サーベルはしゃがんだ状態で振るほうが立っているときより全然早いのを知っていますか。これを利用して2回まではしゃがんで斬って，すかさず立ち上がって切りつける。これをやると最後の一太刀がフィニッシュ斬りに変化して，効果も抜群です。立った状態でフィニッシュ斬りに持っていくよりもかなり早くフィニッシュ斬りをだすことができます。ただし，複数の敵を一度に相手にしていると，でにくいときがあります。

【神奈川県横浜市・ときおか君18才】

ハチャメチャファイター

㊙ アーケード版の『ハチャメチャファイター』で，簡単な点を稼ぐ方法を見つけました。

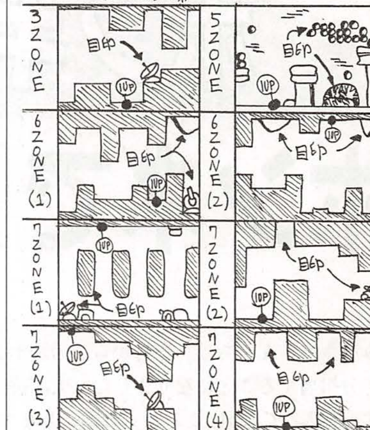
やりかたは，画面右端に張り付いてさらにレバーを右に入れるだけです。スコアが100点ずつ入ります。ちなみに，下に地上がでる面で，歩きながらだと10倍の早さで点が入ります。

【東京都西多摩郡・JNS16才】

サーガイア

㊙ ゲームボーイ版「サーガイア」●の所をうつと1UPカプセルが出てくるぞ!!（8か所発見）

by. アムルの弟

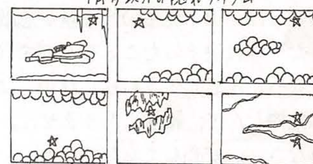


【東京都大田区・アムルの弟17才】

ゼクセクス

㊙ XEXEX

1月号以外の隠れアイテム



① 2台目のデカキャラのところ。
② 2面がはじまってすぐ。
③ 1回目の門があるところ。
④ 後半のところでグラウンドレーザーがでたあとすぐ。
⑤ 3面がはじまってすぐ上のところ。
⑥ 4面の上下に分かれるところ。
⑦ 5面の中ボスをたおしたあと。

たぶんまだほかにあると思う。
このゲーム最終面はつらい（下手？）。

by C.C

【茨城県東茨城郡・C.C16才】

㊙情報大募集

このベーマガ㊙情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン・ゲームやファミコン，PC Engine，メガドライブなどの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。みなさんが自分で発見した㊙に限ります。ただし，プログラムのバグ等による現象は㊙とはみなしません。

くれぐれも，他誌との二重投稿はおやめください。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ベーマガ㊙情報局」係

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!



みなさんこんにちは。今月からこの読ホンを半分担当することになりました，大出綾太です。未熟者ですが，よろしくお願いします。

山下先生は，引退しました。

ウソです。

いままでどおり読ホン担当です。これからは山下先生と，ボクのダブル・キャストでお送りします。連載4年目にして，読ホンは生まれ変わったのです！（大ゲサ）

このことは，山下先生の仕事量が急激に増えてきたために決まったことなんです（激遊はどうなったんでしょうね)。これからはもう休載の危機なんて，絶対にありません。ファンのみなさん，安心してくださいね。

では新生・読ホン，参りましょう。

シューティングに地形の当たり判定は必要か？

激突死反対。なぜ今まで話題に上がらなかったのか不思議に思うのが，シューティング・ゲームの「地形の当たり判定」についてです。

とくに『グラディウス』タイプの横スクロール・シューティングに多く見られるのですが，自機が「地形に当たるとミスになる」という概念に，いまいち納得がいきません。これは「科学の粋を結集した戦闘機が，たかだか地面をかすった程度で壊れるわけがないじゃん」とかいうヘリクツではなく，このコーナーでおなじみの「ゲーム性」に深く関わる要素であると，ボクは考えるからです。

（たぶん）はじめての横スクロール・シューティングである『スクランブル』（コナミ）の自機が，やはり地形に激突して大破します。『スーパーコブラ』（コナミ）も同様です。この頃ならまだ納得できるのです。なにせ双方とも1981年の作品。アイデアも技術も今ほどではなかったから，地面をも脅威とすることによって，スリルを味わってもらおうとしたのでしょう（泣ける）。

激突死するからと言って，地形をなくせばいいという問題でもないのです。自機や敵がどうやっても壊せない物の存在は，戦略的なゲーム展開には不可欠です（東亜シューティングが大味なのはそのせいなのかな？)。もう一つの解せない点は，戦闘機に限ってその傾向が見られる点です。現に『サイドアームズ』（カプコン）や『コットン』（セガ）などのロボット型，生物型のマイキャラは，地形にぶつかっても平気な場合が多い気がします。これは作り手側がただ漠然と「戦闘機は高速で飛行しているイメージがあるから，地形に当たるとミスにしたほうが……」と思っているにすぎないのではないでしょうか。

その点で『エリア88』（カプコン）は一番理想的かもしれないシステムをとっています。それはライフ制です。岩肌などに接触する・時間がたつ・攻撃を受けるなどの理由でライフが減ったものと記憶しています。

なんだかんだ言っても一番の問題は，ゲームにとって必然性があるのかどうかを判断せずに，よけいなものまで安易に模倣したことでしょう。大挙して登場した格闘ゲームも，やはり欠点をそのまま受け継いだ作品が多いのではないでしょうか。『キャプテンコマンドー』（カプコン）に至っては，マイナス要素(進行方向に2回レバーを倒すというアレ）を従来の格闘ゲームに加えてしまっています。

模倣自体は悪くありません。いい方向に発展させるのであれば文句はないのです。しかし，何の考えもなしにマイナー・チェンジだけするのはやめてほしい。う～ん，永遠のテーマですねっ!!

【石川県松任市・大石勝男19才】

■大出：常識的な要素でも，それを当然と思いつづけていると，何の発展もないですからね。

■山下：地形への激突に対して，おもしろいアイデアを取り入れていた作品に『ソルフィース』（ウルフチーム）がある。当たってもミスになることはないのだが，自機がポーンとはじかれるのだ。それによって，敵機に激突する場合もある。へーえと思った記憶があるよ。

隠しコマンドに対する提案

はっきり言って，ここで「提案」などしても，ソフトハウスに受け入られないと思うのだが，他に言うところもないので，ここに書く。

最近のゲームには，よく「隠しコマンド」という，プログラマーが意識的に入れた，説明書に書かれていないコマンドが存在する。「ミュージック・モード」「おまけCG」などがそれだ。

しかし，しかしである。実際にユーザーに発見されるのはごくわずかである。私など，いまだに『スタートレーダー』のシューティングだけ遊べるモードを探している。もしかして，PC-98版にはないのだろうか……？

で，提案。発売から数年（2，3年）たったソフトについては，ソフトハウスが，各雑誌などを通じて，ユーザーに隠しコマンドを公開するのはどうだろう。これにより，ユーザーは一度クリアして眠らせていたゲームを再度立ち上げ，同時に，そのゲームは再び話題にのぼることにもなる。お互いにメリットはあると思うのだが………。

【岡山県浅口郡・大化頭16才】

■大出：情報局長によると，最近はメーカーのほうからこういった情報がよく送られてくるようになったとか。この提案もあながちムダではないかもしれないぞ。

■情報局長：PC-98版『スタートレーダー』で，シューティング面だけを遊ぶ隠しコマンドなんて，存在しないんじゃないか。もしも知っている人がいたら，㊙情報局まで手紙を送っておくれ！

アダルト・ソフトに関して考える

アダルト・ソフト，美少女ソフトについて，ボクが日頃から感じていることを書きたいと思います。

まず，アダルト・ソフトと美少女ソフトは同じものなのか否かについて。中には例外もあるかもしれませんが，ほとんど同じものだとボクは断言します。

雑誌やメーカーにとっては「成人向け・イヤらしい・ひわい……」など，マイナスなイメージしか連想させない「アダルト・ソフト」という言葉よりも，「美少女ソフト」というあやふやな表現を使った ほうが聞こえがいいだけのことでしょう。それで世間の目も，ある程度ごまかせるでしょうし。

たとえばアリスソフトの『D.P.S.』シリーズを見てみましょう。このゲームはパソコン業界では「美少女ソフト」と呼ばれているものですが，その内容はとどのつまり，女の子を口説くか脱がすかし，裸にしてしまうというものなのです。

たしかにグラフィックやゲーム・システムに，すばらしい部分があるかもしれません。しかし，その中身はまぎれもない，世間一般でよく言われる「アダルト・ソフト」の部類に入ってしまうのです。

MSX2上で描かれた400ライン・インターレスのグラフィック――あの技術は美しく，すばらしいものです。処理スピードは別として，外見だけならPC-98シリーズにも引けをとりません。しかし，どうしてあのような技術力を他のジャンルにも生かそうという気にならないのでしょうか。そういう冒険心もメーカーには必要だと思いますが。

【岐阜県大垣市・TRUTH19才】

■山下：例の事件以来，アダルト&美少女ソフトについては，いろいろな意見が送られてきた。その中で，「ビデオが許されて，どうしてパソコン・ソフトでは許されないんだ」とか「表現の自由だ」といった投稿が非常に目についた。

でも，ここで，ボクらコンピュータ業界に携わるすべての人間（もちろんユーザーのみなさんも含む）が，第一に考えなければいけないのは，アダルト・ソフトの存在の是非ではないと思う。

問題となるのは，そうした類のソフトを，中学生ぐらいでも公のもとで買えてしまう現在のパソコン業界のシステムだ。小学生ぐらいが堂々と買える雑誌に，露骨なグラフィックが多数載せられている現状だ。

あえて書くまでもなく，アダルト・ソフトは絶対になくならないだろう。それは仕方がない。ならば，業界の人間たちが，世間一般に通用するようなモラルを持って，それを扱っていくべきなのではないか。今回の事件を機に，早急に考えていく必要がある。

ゲームの演出について

最近よく見かける言葉の一つに，「このゲームの演出はすばらしい」というものがある。ボクはこの「演出」という言葉を少し考えてみた。

ゲームの演出によく使われているのが，いわゆるビジュアル・シーンである。最近ではCD-ROMの大容量を使ったアニメーション・バリバリのものも多く，ビジュアル・シーンが売りというゲームも少なくない。

しかし，これが果たしてゲームの演出と呼べるのであろうか？　考えてみれば，アニメーションを売りにしたいのであれば，面倒なコンピュータを使わずとも，アニメビデオとして作ったほうがはるかにラクなのである。ゲームの演出と言うからには，ゲームにしかできないものを目指すことが重要なのではないだろうか？

いまや家庭用ハードも相当なレベルになったにも関わらず，容量まかせのビジュアル・シーンだけでは，せっかくのハードもかたなしである。もっとゲームの演出というものを見つめなおしてほしいと思う（個人的にはタイトーの『メタルブラック』が，ハードをうまく使った，それでいてメッセージ性の高い良い演出をしているな，と思った）。

あるいは別の演出法として，「ゲームを演出する」というやりかたがある。これはカプコンなどが得意とする方法である。

たとえば『ファイナルファイト』でザコを倒しながら進んでいくと，突然敵がでてこなくなり，用心しながらおそるおそる進むと，いきなり四方からデブが突っ込んでくる……などといったもの。いかにゲーム・バランスをとるか，よりおもしろくするか，といったゲーム自体を演出する方法である。

こうして見ると，まだまだゲームの「演出」にはさまざまな課題があり，そして未来がある。はたしてこれから先，どんな「演出」が見られるのだろう。ぜひとも「ゲームならでは」の演出が見れるゲームが登場することを期待したい。

【東京都調布市・神髄'？才】

技術進歩の陰に隠れた落とし穴

ついこの間，メガドライブの新作を紹介する番組がありました。それを見ていたとき，ボクはメガドライブだけでなく，ゲーム界全体の危機を感じてしまいました。

ボクは最近のゲームが動いているところをまったく見ていません。2～3年前にハマった，今では誰もやりたがらないようなゲームを友人から借りては，再びのめり込んでいたぐらいです。だから，メガドライブの画面を見たときのショックは，とてつもないものでした（ちょっと大げさか）。画面がきれいすぎるー。多重スクロールしているー。

これを見て，技術の進歩に感動する人もいるでしょうが，僕は逆に不自然さを感じ，また肝心のゲーム性（この言葉，うかつに使えないんだよな。ここでは単にゲームの内容の深さとか，そんなふうに考えてください）のほうはどうなのか，心配になってきました。

ハードやテクニックの進歩にともなって，グラフィックや音楽など，外見はハッキリと豪華になってきたのがわかります。しかし，とりあえず外見にこだわったのはいいけれど，中味のほうはすっかりおざなりになってきたような気がしてなりません。中味の薄さに失望して，ゲーム嫌いになっている人もいるかもしれないのです。

CD-ROMの出現で，容量はずっと多くなりましたが，そのほとんどが外見だけに使われ，中味を濃くしようとする努力はまったくと言っていいほど見られません。中味の濃いゲームを作ることはむずかしいですが，その努力ができない者にはプロの資格はない，とボクは思うのですが。

【新潟県佐渡郡・山田直行17才】

■大出：先ほどの演出の意見とも重複するのですが，大容量をゲーム自体の演出や内容のほうに生かした作品がもっと多くなれば，CD-ROMはさらに魅力的なハードになるでしょうね。

■山下：ボクは任天堂が制作しているスーパーファミコン・CD-ROM用『スーパーマリオ』に大変注目している。

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載された他の人の意見や感想，また，「山下　章のホンキ・ホンネ」や，他の記事に掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。

もちろんメーカーのかたも読者ですから，このコーナーに応募いただいてもかまいません。鋭い切れ味を持った，すばらしいお便りをお待ちしています。

宛先：
〒141 東京都品川区東五反田11-11-15
電波新聞社「マイコン BAISCマガジン」編集部
「読者の意見・ホンキホンネ」係

ＯＲＧのテーブルトークＲＰＧコーナー

今月のメニュー

ソードワールドRPG

SWORDWORLD・RPG

AUTHOR　大貫昌幸　ILLUSTRATOR　宮須弥



シャノン：はーい。お待ちどうさま。今月は，みんなからのリクエストが一番多かった「ソードワールドRPG」をご紹介しまーす。

ブレッド：ようやくって感じだな。予告でやるって書いてから，ずいぶんと日がたってるもんな。

GM：はははははは。

ジュディ：笑ってごまかさないでよね。本当に待ってたんだから。

GM：というわけで，ソードワールドは，2回に分けて紹介することにしよう。それでかんべんしてくれるかな。

シャノン：いいともー。

バーニィ：このページを読んでいる人で，ソードワールドRPGを知らない人はいないよね。おそらく，日本で一番人気のあるTRPGじゃないかと思うんだ。

ジュディ：ロードス島戦記の作者水野良とグループSNEが総力を結集させて作り上げたゲームで，富士見書房から文庫本スタイルで発売中です。

バーニィ：文庫スタイルということで，使用するダイスも6面体だけなんだぞ。

シャノン：ちなみに定価は640円でーす。

ブレット：ソードワールドの魅力のひとつは，月刊ドラゴンマガジン誌で行なわれているサポートと，豊富なラインナップだよな。上級ルールブックの他に，シナリオ集やリプレイ集，それに小説まで発売されているんだからな。

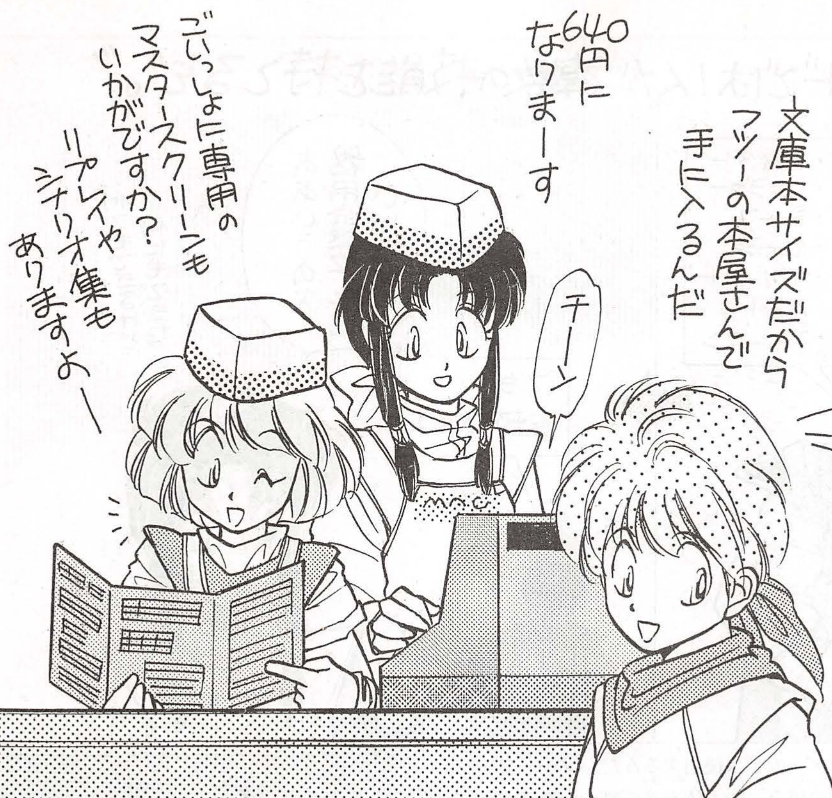
ジュディ：小説っていうのがグッドだよな。ワールドのイメージを，ルール的なワールド・ガイドじゃなくて，物語で伝えられるんだから。ソードワールドの世界に住んでいる人たちが，どんなことを考えて，どんな生活をしているのかよーくわかるものね。

バーニィ：そのへんのフォローは，さすがに人材が豊富なグループSNEよね。どっかの弱小企業とは大違いね。

GM：うちだって株式会社だーい。



▲ソードワールドRPG



バーニィ：別にORGだなんて言ってないだろ。それとも自覚があるんだ。

シャノン：ねぇねぇ，そう言えば，ORGが倒産するって本当。

GM：おい，どっからそんな噂が流れたんだよ。

シャノン：マスターの奥さんで，ORGの経理を担当している某細野さんだけど。

GM：ひゅー！

ブレット：あーあ。白くなっちゃったぞ。

バーニィ：あんまりいじめるなよな。いつかみたいに，ゲームの紹介をオレたちだけでやんないといけなくなるだろ。

シャノン：だってー。いつまでたってもニュー・ワープスを作らないんですもん。だいたい，読者を集めて公開テストプレイしてから，どのくらたったと思ってるの。

ジュディ：でもね。あの時期には，ワープスの他に，ダブルムーン伝説とまじかるランドの公開テストプレイもやったじゃない。テストプレイから約6か月でダブルムーンがでて，それからまじかるランドがでるまで，やっぱり6か月以上かかっているのよ。だから，あと6か月したら，ワープスもでるんじゃないかしら。

能力値

バーニィ：まぁまぁ。くだらない話はこれぐらいにして，ソードワールドの紹介をはじめようぜ。

ジュディ：ソードワールドには，いくつもの特徴があるんだけど，まず最初に気づくのは能力値の決定のしかたよね。

シャノン：能力値自体は一般的で，器用さ，敏捷性，知力，筋力，生命力，精神力の6種類です。このコーナーの読者なら，説明する必要はないよね。

ブレット：いかーん！　いかんぞ，シャノン。ベーマガはコンピューター雑誌でTRPGの専門誌じゃないんだぞ。だから，ていねいに説明してていねいすぎることはないんだ。このコーナーの担当さんなんか，いまだに3D6ってなんのことですかって聞いてくるんだからな。

シャノン：はーい。

ジュディ：ちなみに，3D6とは，6面体ダイスを3個振って，その出た目を合計するということですよ。

ブレット：器用度は，武器の命中に，敏捷度は戦闘における回避に，筋力は使用できる武器や防具の制限に関係する能力値です。

ジュディ：知力は魔法に関係しているのよね。生命力はいわゆるHPで，精神力はMPであると考えてもらえればいいかな。

バーニィ：さて，それぞれの能力値は4D6して決定するんだけど，正確には2D6+2D6ということになるんだな。ちょっとキャラクター・シートを見てくれるかな。

シャノン：能力値の前に，AとかBとかある



▶ズラリそろったソードワールドのシナリオ集



わねぇ。なにこれ？

ジュディ：これがソードワールドの特徴の一つなの。副能力値っていうんだけど，能力値を決定するとき以外，ゲームじゃ使わないのよ。ソードワールドの能力値は，この副能力値を二つ合計して決定するのよ。

シャノン：ねぇ，なんでそんなめんどうなことをするの。

ブレット：この方法だと，筋力の高いキャラクターの生命力が極端に低くなることはないだろ。だから，あるていど，それらしいキャラクターが誕生するんだ。

バーニィ：たとえば能力値をそれぞれ4D6して決定するゲームだったら，極端な場合だと，筋力は24だけど，生命力は4なんていうキャラクターが誕生することがあるだろ。筋力が24なら，筋肉質の戦士系のキャラクターを想像できるけど，そのキャラクターの生命力が最低値の4しかないというのはちょっとおかしいよね。でも，この方法なら，副能力値のFが共通だから，ある程度バランスのとれたキャラクターを作ることができるんだ。

ジュディ：残念なのは，知力と魔力に共通した副能力値がないことね。

ブレット：ところで，副能力値を2D6して決定するのは人間のキャラクターだけで，他の種族のキャラクターはちがうんだ。詳しい説明は省略するけど，プレイヤーは，人間の他に，ドワーフ，エルフ，ハーフ・エルフ，グラスランナー（こびと）を種族として選択することができるんだぞ。

バーニィ：ダブルムーンやD&Dなんかと同じく，ソードワールドでも能力値の修正値をゲームでは使用するんだ。ソードワールドの場合，能力値を6で割った数値が，修正値になるんだぞ。

シャノン：ねぇ，私キャラクターを作りたいの。ダイスを貸して。

バーニィ：OK。根性いれて，ダイスを振るんだぜ。

シャノン：ほい！　えい！　それ！　とぉー！　きゃ。てい！　よいしょ。ほいさ。

バーニィ：ということで，シャノンの振ったダイスの目はつぎのとおりです。

A＝7　B＝9　C＝12　D＝6
E＝8　F＝2　G＝9　H＝10

ブレット：こうして見ると，二つの能力値に関係しているFで2をだしたのが痛いよなぁ。能力値は平均で14，修正値は＋2になるはずだもんな。

バーニィ：でも，うまい具合に，知力と精神力が高くなったからいいんじゃないか。

ブレット：だな。

シャノン：えーと，けっきょく，私の能力値はつぎのようになりました。

	能力値	修正値
器用度	16+2	
敏捷度	21	+3
知力	18	+3
筋力	10	+1
生命力	11	+11
精神力	19	+3

バーニィ：平均よりも少し上という程度だな。

ブレット：でも，他のゲームなら，キャラメイクで2D6して2なんて出したら，そこでキャラクターの人生終わっているよな。

技　能

ジュディ：能力値のつぎは技能をきめるんだけど，これもちょっぴり他のゲームとは違っているのよね。

ブレット：ルーンクエストとかダブルムーン伝説なんかだと，技能といえば，水泳とか，知識とかという具合だよな。

ジュディ：でも，ソードワールドの技能っていうのは，ファイター（戦士）とかシャーマン（精霊使い）っていうのよねぇ。

シャノン：技能っていうよりも，職業みたいね。

ジュディ：そのとおりよ。技能システムを採

ソード・ワールドRPG　キャラクター用紙

能力値
A + B = 器用度 (ボーナス) +
C + B = 敏捷度 +
C + D = 知力 +
E + F = 筋力 +
G + F = 生命力 +
G + H = 精神力 +
キャラクターの容姿，特徴
抵抗力　ダメージ／失点
抵抗力　ダメージ／失点
キャラクター名
種族　性別
所持金
技能
経験点　冒険者レベル

技能名	レベル

魔法

ルーン	レベル	魔力

コモン・ルーン

コモン・ルーン	消費精神力

武器戦闘

	必要筋力	攻撃力修正	打撃力	クリティカル値	追加ダメージ	回避力修正	防御力	ダメージ減少
技能								
ファイター技能								
シーフ技能								
レンジャー技能								
冒険者レベル								
能力値								
器用度ボーナス								
敏捷度ボーナス								
筋力ボーナス								
武器								
鎧								
盾								
総計		攻撃力	打撃力	クリティカル値	追加ダメージ	回避力	防御力	ダメージ減少

装備
マジックアイテム

レーティング表写し

2	・	・	・	・	・	・	・	・
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								

by Miyuki Kiyomatsu 1988/7/8 (Fri.)

▲キャラクター・シート



用しているというよりは，マルチ・クラス・システムって呼んだほうがいいと思うわ。

バーニィ：いわゆる技能には，ソーサラー，シャーマン，プリースト，ファイター，シーフ，レンジャー，セージ，バードの８種類があるんだ。

で，それぞれがひとつの職業だと考えてほしい。そして，キャラクターはある程度経験点を獲得したら，自分の経験点を消費して，これらの技能をレベルアップさせたり，新しい技能を獲得したりできるんだ。

ブレット：ソーサラー／シャーマン／プリースト／ファイター／シーフ／レンジャー／セージ／バードの８クラスを兼業していると考えればいいかな。もちろん，ひとつの職業を集中的にレベルアップさせることもできるし，すべての技能を獲得することもできるんだ。

ジュディ：これまでのTRPGなら，あるていどの経験点が貯まるとレベルアップしたわよね。で，レベルアップしたから，その結果として，キャラクターの戦闘力や魔法の威力，技能の成功確率なんかが上昇するわけ。

シャノン：ソードワールドだと違うの。同じに見えるけどな。

ジュディ：結果はそうかもしれないけど，コンセプトが違うのよ。これまでのTRPGだと，レベルアップは強制的な作業だったでしょ。マルチクラス（兼業）ができるゲームでも，最初にどのクラスを選ぶのかをきめなければいけなかったでしょ。

シャノン：ふむふむ。でも，当たり前じゃないの。

ジュディ：ところが，ぎっちょんちょん。ソードワールドなら，レベル・アップしなくてもいいのよ。貯めておいて，まとめてレベル・アップすることができるわけ。だから，ファイター技能を１レベルにしといて，後はまったく成長させないで，別の技能を成長させることもできるのよ。

バーニィ：自分の好みをキャラクターを自由に作れるシステムだといえるだろうね。

ジュディ：ところで，技能は冒険者技能と一般技能の二つに分かれているのよね。これまでに名前をだした技能は，すべて冒険者技能になります。

シャノン：どう違うの。

ブレット：名前どおりだな。冒険のための技能と，それ以外の技能ってことさ。ヒーラー技能とか，クラフトマン技能とか，ファーマー技能なんかがあるんだ。

ジュディ：冒険者技能を，キャラクター・クラスと考えたら，町や村に住む一般の人たちのこと（クラス）だと考えてもらえばいいわね。

ブレット：甘いよ，ジュディ。一般技能は，キャラクターでも選択できるし，キャラクターの生まれによっては，最初から持っている場合もあるんだぜ。

バーニィ：今日は，やけにリキが入ってるな。

ブレット：まあな。というわけで，技能の続きをキャラクター・メイキングと合わせて説明しよう。

シャノン：そうそう，どうやって技能をきめるの。最初は全部０レベルからスタートするの。

ブレット：いいや，とりあえず2D6してくれるかな。

シャノン：よいしゃ。８よ。

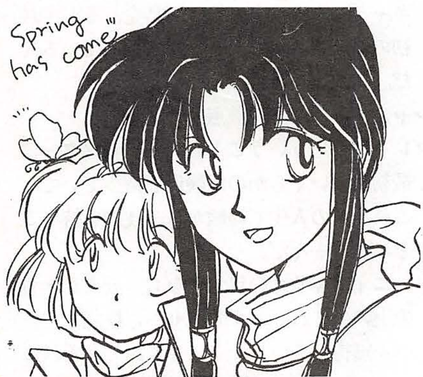
ブレット：実は，今のはキャラクターの生まれ表というのを振ったんだ。これによって，キャラクターの身分と，所持金，そして最初の経験点がきまる仕組みになっているんだ。

シャノン：最初の経験点？

ブレット：そういうことさ。キャラクターは最初からいくらかの経験点を持っていて，これまでの人生で経験から，技能を持つことができるんだ。

バーニィ：ダイスの目が８なら，商人か学者の上の生まれて，すでにセージ技能を１レベル獲得していることになるんだ。それにあと3000経験点でセージ技能を成長させた

り，新しい技能を覚えることができるんだ。
ジュディ：読者のみなさんも，技能別の経験点表を見てくださいね。
シャノン：ソーサラー技能を取りたいんだけど，1レベルにするために2000点がいるのよね。2レベルにするのに，あと3000点かしら？
ジュディ：そうなるわね。シャノンは，魔法使い系の技能をとったほうがいいから，残ったぶんは，貯めておいたほうがいいんじゃない。
バーニィ：プリースト技能をとるってこともできるぞ。トリプル・マルチな。
ブレット：ではこのあたりで，それぞれの技能の説明をすることにしよう。
■ソーサラー……いわゆる魔術師のことで，古代魔法と呼ばれるものを使いこなす技能です。
■シャーマン……いわゆる精霊術師のことで，精霊魔法を使いこなす技能のことです。
■プリースト……司祭のことです。神聖魔法を使いこなす技能で，信仰する神特有の魔法もあります。なお，ソードワールドでは，魔法使いのことを，ルーン・マスターと呼びます。
■ファイター……戦士のことで，戦闘に関係した技能です。
■シーフ………いわゆる盗賊のことで，聞き耳やスリなどの技能です。
■レンジャー……野外で活躍する冒険者で，追跡や地図製作の技能です。
■セージ：鑑定，占星術などの技能です。怪物のデータなどを知ることもできます。
■バード：いわゆる吟遊詩人のことで，呪歌という魔法を使う技能です。
ブレット：簡単に説明したけど，わかったかな。で，シャノンはけっきょくどうするんだ。
シャノン：3000点をフルに使って，ソーサラー1レベルとプリースト1レベルをとることにしたわ。
ブレット：では，冒険者レベルの欄に，1と記入してくれ。いわゆるキャラクターのレベルは，もっとも高い技能のレベルで表されるんだ。
バーニィ：おい，一般技能のほうも簡単に，説明しておこうか。
ブレット：いいや，ページがないようだぞ。
ジュデイ：あらあら，この続きは来月のこのコーナーでちゃんと説明しますからね。
シャノン：ばいびー！



ソードワールドに関するお問い合わせは富士見書房まで（〠102東京都千代田区富士見1-12-14）。

当選者の発表

お待たせしました。怪しさ爆発のコミカルRPG「まじかるランド」の当選者発表です。みんな，あやしいゲームプレゼント係と書いてきたのですが，中には，「まじかるランドプレゼント係」と書いてきた常識人もいましたね。そんな人には「あやしいゲーム」はあげません。

それでは，「私もうどうなってもいい」とか，「もう好きにしてー」という，覚悟のできたはずかしい人の名前を発表しましょう。このたびはまことに御愁傷様でした。

ハガキにいたずらをして郵便局の人に怒られて，あわや前科者になるところだった**松永哲也**（新潟県）。

宮崎先生にすべて捧げる決心をして上京する予定の**高橋幸子**（三重県）。

ハガキ？枚の物量作戦で，実は書店で買ったほうが安かったので後悔している**江森健太郎**（大阪府）。

プレゼントのお知らせ

今月のプレゼントは，本文中で紹介した「ソードワールドRPG」のシリーズから，発売元の（株）富士見書房さんのご好意により，抽選で3名に「ソードワールド・マスタースクリーン」をプレゼントしたいと思います。

プレゼントを希望の人は，ハガキに住所，氏名，年令，性別を記入して，ベーマガ編集部のTRPGコーナー・ソードワールド・プレゼント係まで，応募してください。

通信販売のご案内

ORGでは，各種TRPG，ダイスやメタルフィギュアなどのゲーム関連商品の通信販売を行なっております。購入を希望される場合は，72円分の返信用切手を同封して，「ORG通信販売係」までお申し込みください。住所，氏名（読み方も），電話番号，希望する商品を忘れずに書いてください（あるいは，資料希望と明記してください）。

通信販売のお申し込みは下記住所まで。

〠146東京都大田区池上6-1-7ブルースカイハイツ701株式会社ORG

お便り募集中

このコーナーでは，読者の皆さんからのお便りを募集しています。最近はイラストばかりで，文章のお手紙が少なくて寂しいのです。イラストやこのコーナーで取り上げてほしいTRPGのリクエストなど，何でもOKですから，どしどしお寄せください。このコーナーに関するお手紙やプレゼントを希望する場合は，下記の住所まで。

〠141東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「TRPGコーナー」係

イラスト・コーナー



▲大阪府：はちのまさみ
プレゼントにははずれたけど，イラストを載せたからね。

▼東京都：弾上らんめえ
なかなかグッドなシャノンちゃんじゃあーりませんか。





▲東次郎
某リプレイのケイシーもスパイ大作戦からとったんだよ。

キミたちの熱いアンコール
に応えて今再び！

ストリートファイターII
虎の穴 番外編

Written by 解せないクン

どーも，おひさでやんす。12月号で最終回といっておきながら「まだまだ書くことがあるだろう」という読者様のおハガキと，あっしのワガママで特別に虎の穴の復活です。題して「番外編」。

いやー，ストII対戦はじつに奥が深い。深すぎる。もう極めつくしただろう，と思っても対戦仲間のところへ行くたびに，必ず新しい戦法&技があみだされているではないか。最近のアーケード・ゲームで，未確認情報やバグ技，はたまた攻略本やマンガまででてくるゲームなんて，ゼビウス以来じゃないですかね。ここまできたらあとはアニメ化だけだな（笑）。

さて，今回は男の勝負「リュウ・ケン勝負」について書くぞ！

ストリートファイターIIとは！

ストリートファイターII（略してストII）は，1991年3月にカプコンから発売。異種格闘技による1対1の戦いで11人の強敵を1人ずつ倒していくというサイドビューのアクション・ゲーム。前作ストリートファイターI（1987年発売）がコンピュータとの勝負だけ（一応リュウ・ケン対戦ができた）だったのに対し，IIでは8人の個性的なキャラから選択できるようになる。この8人のバランスが絶妙で，いまだに人間どうしによる対戦が，全世界で繰り広げられている。

男の勝負だ リュウVSケン!!

リュウ・ケン勝負とは，間合いと技の読み合いがすべての勝負。いかに相手の裏をかき，自分のペースに引き込めるかが勝敗のわかれ目となる。今回は，リュウ・ケンのちがいから試合全体の流れまで細かく解説していこう。

リュウとケンではどちらが強い？

カプコンさんの話では，リュウとケンはともえ投げと地獄車以外の性能はまったく同じで，ちがいはない——そうです。が，約1年近くプレイし続けた結果から，ケンよりもリュウのほうが気絶したときの体力の減りが著しい，つまり「リュウのほうが打たれ弱い」ということが判明した。

例をあげると，リュウは気絶すると，半分以上体力が残っているときでも大抵アッパー昇竜拳1回で死んでしまうのだ。これにより，リュウは対戦者の間で「病気もちのリュウ」と呼ばれる始末。

キミは一度のミスプレイもゆるされない，硬派リュウをとる？それとも地獄車で相手を簡単に端に追い込むことができ，打たれ強いが眉毛の黒さが気になるケンをとる？

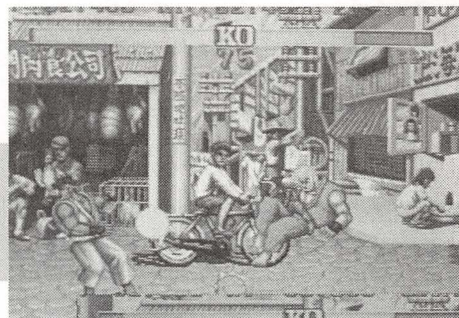


▲リュウは気絶しているときに攻撃されると……



▲半分以上体力が残っていても死んでしまうときがあるのだ

試合開始時の行動



▶①番の立ち合いは相打ちになってしまうが，相手のほうがダメージが大きい

▲小足払いで相手の大足払いを止めることもできる

まず立ち合い。試合の制限時間が短いストIIでは，立ち合いで勝負が決まるといっても過言ではない。もちろん，いきなり体力メータが真っ赤でも，そこから逆転できるぐらいの強い精神が必要となってくるぞ。

我が虎の穴推薦の立ち合い行動は，つぎの四つ。

①：1歩進んで大足払い
②：半歩下がって波動拳

③：1歩進んで小昇竜拳
④：相手のでかたを待つ（下がる）

①番は現在主流な立ち合い行動。リュウ・ケン使いの立ち合いのほとんどが，波動拳での牽制。①番をやると大抵波動拳と大足払いの相打ちとなる。しかし，波動拳よりも大足払いのダメージのほうが大きいうえに，相手が転んでいる間に，起き上がりぎわにもう一発波動拳をぶちこめるのだ。

この「波動拳で踏みだす足を大足払いで転ばす」パターンは，リュウ・ケン勝負の鍵をにぎる技といってもいい。相手の体力が残り少なくなったとき，無理に波動拳や昇竜拳などで減らさず，このパターンで相打ちにもっていくほうが確実。もちろん，波動拳に耐えられる体力を残しておくこと。

②番は一応①番防止。③番は①番の足払いを昇竜拳で切る，といった技だが，相手がなにもやってこなかったら逆に落ちぎわに大足払いで転ばされてしまう。相手が必ず大足払いをしてくると読めたときだけにしておくのが無難だろう。また，これらの「数歩歩いて〜」の立ち合いは④番と同じく，相手がいきなりジャンプや竜巻旋風脚をしてきたときにも落ち着いて対処できるので有効だぞ。

さて試合開始後。リュウ・ケン勝負の基本は「波動拳を読んで飛び込んで大キック→攻撃」といった流れの繰り返し。ようはいかにこれをうまくできるか，返せるかにかかっているので，そのコツとやりかたを述べておく。

波動拳を読むコツ

リュウ・ケン使いの特徴として「なにかされた後とりあえず波動拳を撃つ」というクセが見られる。まずはこのクセをやめよう。相手がそういう戦いをしてきたときは，バンバンそこをついて攻めよう。

さて，上級者対戦になってくるとジャンプで飛び込まれない間合い以外と波動昇竜拳の間合い（波動拳を飛び越されても必ず昇竜拳が間に合う間合い）以外の波動拳は滅多に撃ってこなくなる。それでも間合いの保持，相手の体力を少しでも減らしていくため，両者波動拳を撃たねばならない。そこで，対戦での波動拳を撃つコツとしては「2発撃ったら2回フェイントをかける」といった感じで，波動拳を必要以上連発しないということ。

だいたい3回目にタイミングを合わせてなにか仕掛けてくる人が多い。相手がこのタイミングだ！と思って飛び込んだとき，こちらは波動拳をだしていなければ万全の体勢で撃墜体勢に入れるのだ。それと「2発〜」はあくまでもひとつの例でパターンにしないこと。つまり，2発撃ってこちらと同じく相手がなにもしてこなかったら「相手が跳ぶまで」フェイントを2回といわず，ずーっとやり続けたほうがよいということなのだ。対戦では先にしびれを切らし，無謀な行動にでたほうが負けなのだ。

以上のことは波動拳の撃ち合いのときもいっしょ。飛び込むなら1回波動拳を撃ち合ったすぐあとなどがいいだろう。つまり相手がタイミングを計りだす前に攻撃してしまうわけなのだ。ようは自分の行動を一定の流れにのせず，なおかつ相手をこちらのペースに引き込むことが大切。また高レベルな対戦では相手も同じことを考えていると思ったほうがいいぞ。以上のことを踏まえて，がんばって自分のレベルを上げていこう。

●CASE1

読みが当たって飛び込めたとき

うまく飛び込めたら，ジャンプ大キックがでるかでないかのギリギリで腹に当てる。これが当たれば着地直後の大足払いも必ず入ってくれるのだ。できる人は着地昇竜拳で気絶をねらおう。早めに蹴ってしまう（大キックボタンを早めに押す）と投げ返されたりガードされるので注意。ただし跳ぶタイミングが遅れたときは足払いは入らないし，跳び蹴りもガードされるおそれがあるので，早めに大キックを当てとくといいだろう。完全に遅れて跳んでしまったときは相手の昇竜拳が空振りすることを祈ってなにもボタンを押さないのがいいぞ。

●CASE2

みごとに相手がひっかかってこちらに跳んできたときの対応

さて，このとき相手が地上に降りる前に撃墜するわけだが，間合いによって対処のしかたが変わってくる。以下に各間合いのベストな対処方法を述べておこう。

❶自分を跳び越そうとしているとき

そのままアッパーでは空振りしてしまう可能性大。素早く振り向ける中パンチ（フック）がいいぞ。確実に小パンチ連打などもOK。

❷自分の目の前から頭上にかけて

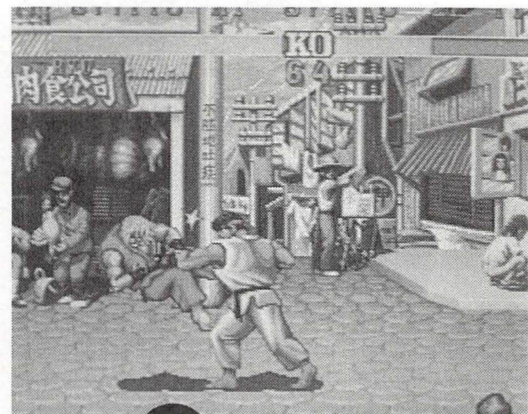
アッパー（立ち大パンチ）につきる。ネリチャギ（立ち大キック）は相打ちになる可能性があるためダメ。

❸自分のちょい前

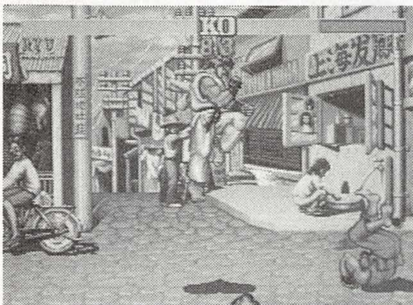
回し蹴り（立ち大キック）がいい。このへんの間合いは大パンチか大キックかの判断がむずかしいところ。

❹自分の前

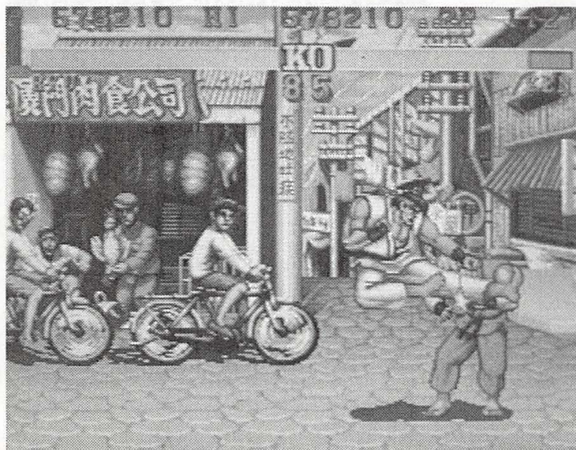
ストレート（立ち大パンチ）。けっこうアバウトなので相打ちになることあり。



❶ ▲自分の背中に落ちてきそうならフックで返す



▲こういう場面のあとに波動拳を撃ってしまうプレイヤーは多い。そこをすかさず飛び込むのだ



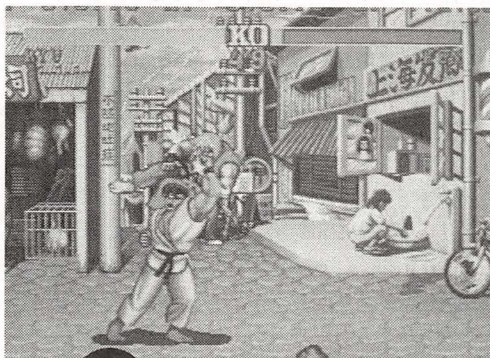
◀この位置でキックを当てれば着地後の大足払いも確実に入るぞ

❺相手のキックがギリギリ当たる間合い

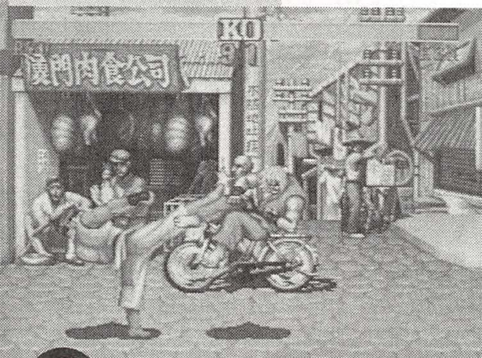
着地寸前を大足払いで転ばす。が，これだとしゃがんだ頭にケリをくらったり，足払いをガードされてしまったりとあまりおすすめできない。ここは相手方向にジャンプすると同時に大キックがいい。相手はこちらにキックが当たるように跳んでくる（あたりまえ）ので，いきなりこちらから跳べば相手のキックがでる前にこちらのキックで叩き落とせるのだ。悪くても相打ちになるぐらい。

❻それより離れた位置

説明する必要もないですね。波動拳で落とすか上記のいきなりジャンプ大キックで。



2 ▲真上より前ならアッパーが確実



3 ▲このぐらいの間合いは回し蹴りで



4 ▲ストレートはかなり強い。



5 ▲こんな感じで相手に向かってジャンプ・キック。必ず相打ち以上にもっていける



6 ◀その他にも昇竜拳くずれのしゃがみ小パンチもなかなか強かったりする

以上，基本技での撃墜方法を書いてきました。が，かなり離れた距離以外はご察しのとおり，昇竜拳でみんな落とせます。なにせ私は昇竜拳が不得意なもので，以上の技でそれを克服（こくふく）してきました。それと昇竜拳について一言いっておきたいのが「歩き（進み）ながら昇竜拳」をだせるようになること。昇竜拳をだすほとんどの人が「その場昇竜拳」しかださなくなっているのだ。「歩き昇竜拳」ができれば上記の撃墜技もみんな間合いを調節して昇竜拳で落とせるはず。ガイルじゃあるまいし，静止してなければだせない技ではないのだからどんどん活用しなければ昇竜拳が泣くぞ！まあ，昇竜拳は100%だせてはじめて意味をもつもの。リュウ・ケン勝負だけならなくても全然なんとかなりますけどね。そんなわけでがんばってください。あ，あと昇竜拳は1000点昇竜拳（昇竜拳のではじめ，まだ足が地面についている状態）のほうがダメージ，点数ともにでかいです。ギリギリまでひきつけてからだしましょう。



▲この足が地面についている状態が1000点昇竜拳。与えるダメージも大パンチ以上だ。足が離れてしまうと中パンチよりダメージが少なくなってしまうのだ

●その他の注意1



波動拳（他の飛び道具も同じ）をよけるときはできるだけ垂直ジャンプでよけること。やはり1ドットずつでも体力をけずられていくのは好ましくないからね。波動拳のスピードに惑わされないで，引き付けて確実によけれるように修業をつむこと。また，上級者の対戦ではこのよけかたは当たり前となってくる。そこで相手が垂直ジャンプでよけたら，そのまま歩いていき，着地と同時にポイッと投げるといった技も有効だ。注意するのは，あまり多用しない，読まれると返し技をまともにくらう，一度やると相手もやってくる，の3点。



▲端に追い詰められたときは，垂直ジャンプで飛び込むタイミングを計ってから。そのまま飛び込むと昇竜拳の餌食（えじき）になるぞ

●その他の注意2



上級者の対戦は足払い合戦といった地味な戦いとなる。ここでは足払いの間合いについてふれておこう。

じつは立っているときとしゃがんでいるときの当たり判定はちがう。しゃがんでいるときのほうがかなり当たり判定が広がる（足払いに当たりやすい），といったわけなのだ。

これがわかればしめたもの。まず相手の大

足払いの間合いを見切り，ギリギリで立ってかわす。そして相手が回っている間に素早く大足払いしてやれば確実に転んでくれるのだ。ぜひとも間合いを確実に見切れるようになってくだされ。


▲立って大足払いを見切り……


▲その場でこちらも大足払い！相手はかわすことは不可能だ

●その他の注意3

投げはめ＆投げ返しについて

投げはめ，投げ返しはストIIプレイヤーの実力が問われる部分。以下に投げ返しのコツをあげておこう。

まずやっかいなのが，現在でも圧倒的な強さをほこるダーク（小足払い連打）からの投げ。ジャンプ小攻撃で飛び込まれ，そのまま小足払い連打から投げられる。これを確実に投げ返せるようにならなければ，リュウ・ケン・マスターと名乗ることができないぞ。投げ返すコツは,「相手のボタン連打の音を聞く」ことだ。音だけでなく動作からも読みとれればなおグッド。ダークをするときはジャンプ中からボタンを連打しはじめることが多いもの。これが止むまでは，ひたすら防御で耐えること。そのままどちらも投げられない間合いまで離れても防御したまま。これは，最後に大足払いでつきはなす場合があるからだ。投げの間合い中で，連打音が止んだときは投げにいく。このとき，すかさずレバーを横に入れ（防御方向がいいだろう), 中，大ボタンを連打！あとは運ですが，一応こちらのほうが分があるはず（読んでいるから)。

注意したいのは，両者投げられない間合いで音が止んだとき。このとき投げようとすると，相手は大足払いで転ばしてくる。投げれる間合いなら，足払いの前につかんで投げてしまえるけどね。先ほど「防御で耐える」といったのは，こういうわけからなのだ。実戦を重ねて,タイミングやコツをものにしよう。

あと，自分がダークに入るときは，早めに飛び込みすぎないように。というのは，起き上がる前に飛び込んでしまうと，相手が起き上がった瞬間投げられてしまうのだ。みんなどうしても起き上がり昇竜拳が怖いので早めに飛び込んでしまいがちなのだ。これは逆もしかりなので，相手が早めに飛び込んだときはボタン連打で投げ捨てよう。美しく，正統派で，なおかつ安全確実に勝ちたいのなら，ダークなどやらずに波動拳で牽制しとくだけでいいだろう。

その他のテクニック＆技

攻撃に関しての必殺技は，昨年の12月号で紹介したのでそちらを参照してね。ここでは対戦で役に立つテクニックを紹介しよう。

●大（中）足払い波動拳

対戦ではけっこう重要な技なので再度ふれておく。この技の最大の利点は大足払い＋波動拳による相手を突き放す，つまり間合いを再びとれることなのだ。これができれば端に追い詰められても，楽に脱出できるはず。ぜひ多用してくれい。

●しゃがみ昇竜拳

立ち上がらずにしゃがんだまま繰りだされる昇竜拳だ。やりかたは，しゃがんだまま先に他のボタンを押し，その攻撃がでている間に昇竜拳コマンドを入力するというものだ。大足払いと同時に昇竜拳をだす，といった感じでうまくいくだろう。この技の利点は，竜巻旋風脚やスピニングバード・キックを真下から撃ち抜くことができることと，波動昇竜拳などもしゃがむことでギリギリまで引き付けることができるということだ。コンピュータのケンなどで練習するとよいだろう。

●起き上がり昇竜拳

一発逆転技といったらこれにつきる。これさえ確実にできれば，相手は起き上がりぎわに技をぶちこむことが不可能になるのだ。だしかたは，着地昇竜拳と同じく起き上がる前からコマンドを入力しておき，起き上がる寸前に入力し終える，といった具合いだ。注意するのは乱発すると落ちぎわをねらわれるということ。ここぞ！というときだけにしよう。

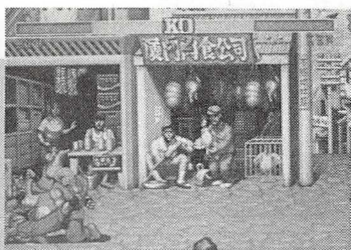
●つばめ返し

相手の目前で，いきなり逃げジャンプ大キックする技。相手が昇竜拳以外の攻撃をしようとすると，けっこう決まってくれたりする。くらって投げ返し防止といったところ。

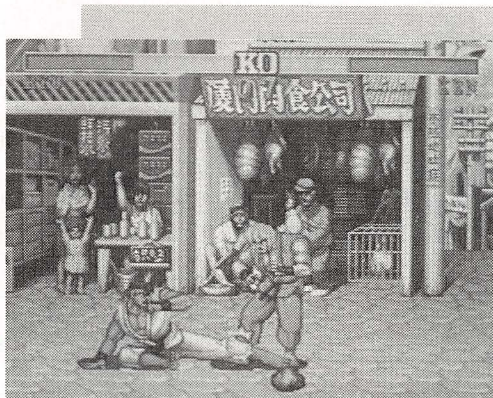
●ファジイ波動拳

フェイントの一種。いきなりレバーななめ下と小パンチボタンを入力。入力がおかしかったりすると，フェイントにはならず波動拳がでてしまうのだ。自分でもいつでるかわからないぐらいだから，相手が見切るのは不可能に近い。賭けに近いものがあるけどね。


▲こちらが起き上がる前に飛び込んできたら，そのまま投げ返せる


▲この状態は判断が難しい。キミの実力が問われるところ


◀ここまで離れてしまえば両者投げられない。相手は足払いで突き放すか，歩いて投げにくるしかない

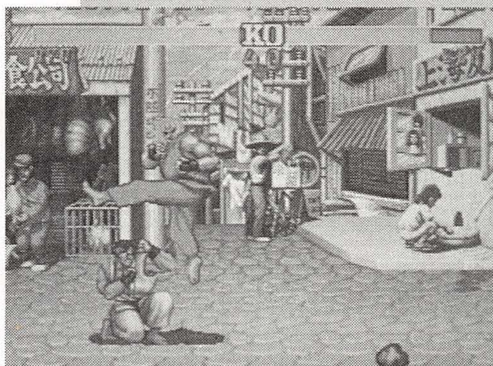


▲中か大の足払いが当たるか防御されれば……

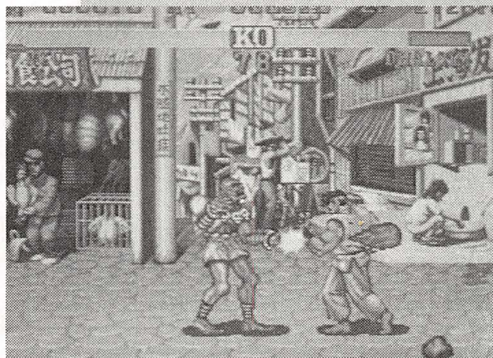




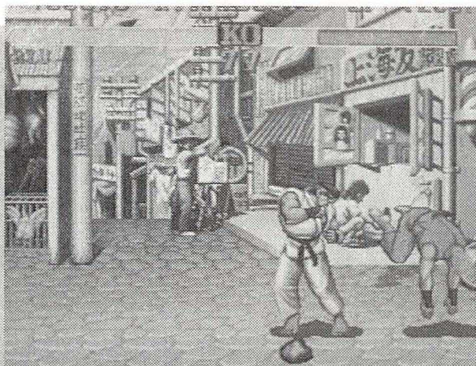
▲そのあと波動拳でさらに相手を突き放すことができる



▲この状態から昇竜拳がだせれば旋風脚は怖くないぞ

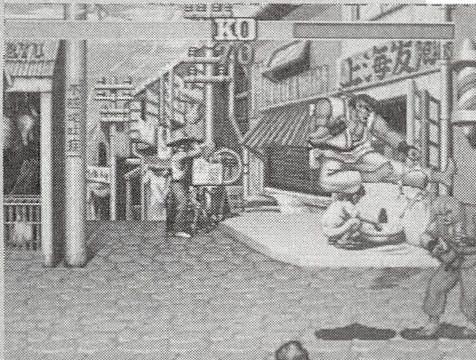


▲起き上がり昇竜拳はどんな窮地からも脱出可能。しかし乱発しては意味がないぞ

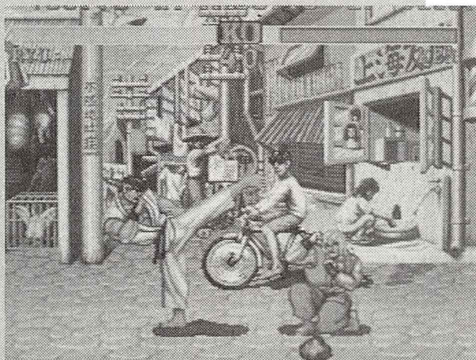


▲相手の目の前で……





▲いきなり逃げキック。フィニッシュをこれで決めるとかっこいい!!



▲相手が防御ばかりしているようなら立ち小キックからの投げなども有効だぞ。相手は大足払いなどで返そうとする前に投げてしまえるのだ



▲自分でもでるかでないかわからない波動拳。使える，使えないかはキミしだいだぞ

ゲームを捨てるな！

気絶したからといって，レバーから手を離さないこと！レバーを左右に（上下が入ってはだめ）素早く振り，ボタンを連打して回復に専念あるのみ！試合を捨てるなんてのはもってのほか。完全に決着がつくまでは，常に全力をだして戦うのが礼儀。じゃないと負けた自分も不愉快だけど，対戦相手はもっと不愉快になる。絶体絶命のピンチから，逆転勝利をおさめれば喜びもまた格別となることまちがいなし。上級者は，コンピュータ並のスピードで回復するぞ！

以上，リュウ・ケン勝負の基本的な戦いかたについて書いてきた。しかし，上級プレイヤーたちにとってこれらはすべてあたりまえのこと。今回書いた戦法をそのままやっても，簡単には勝たせてくれないだろう。ここから先は対戦成績を積み，経験値をかせいで，おのれ自身を磨いていくしかないのだ。日々精進，がんばれ！



▲こんな状態でも高速回復すれば勝負の行方はまだわからない。運がよければ一瞬で回復することもあるのだ

虎の穴ではお便り大募集中!!

ストIIも1周年をむかえ，ユーザー待望のニュー・バージョンもでる。これは来月号でバーンと攻略しまくるしかないな。あわせてニュー・バージョンによる，第2回大会も開催予定だ（ザンギエフだけによる大会なんて一のも熱いかもしれない）。というわけで（？）ストIIが好きな人はお手紙ください。イラスト，応援，つっこみ，質問，なんでもけっこうです。情報&レポートもね。また機会があったらお会いしましょう。

宛先〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『ストリートファイターII虎の穴』係

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

カプコン ナイツオブザラウンド

このゲームはキャラクター別で集計しました。とりあえずランスロットが一番使えるようです。いかにもカプコンというゲームですがあまりオリジナリティがないように思えます。今月は，LCN君1人だけしかクリアできず，はたして来月は全キャラクリアなるか。

	スコア	スコアラー	店　名	備　考
アーサー	411,500	PAN	ゲームプラザイエローハット(愛知)	7面
パーシブル	205,690	G.M.C. R-I	ホワイトハウス箱崎(福岡)	5面
ランスロット	472,260	LCN	ゲームセンターピノキオ&ラポス(兵庫)	全面クリア

SNK 餓狼伝説

今月も人気が高いため巻頭ページにもってきました。ネオジオのゲームの中で一番ヒットしたゲームといえるでしょう。ヒガシはパンチをガードさせて稼いでいるようです。テリー，アンディーに関しては，早くも限界点近しといったところでしょう。

	スコア	スコアラー	店　名	備　考
テリー・ボガード	576,200	SUR-R. T	ウィルトークタイトー空港通り(愛媛)	全面クリア
アンディ・ボガード	632,100	ZAT	キャノン最前線(愛知)	全面クリア
ジョー・ヒガシ	1,475,600	㊎	プレジャーキャッスル& YOU²(東京)	全面クリア

カプコン キャプテンコマンドー

やはりジェネティが一番使えるキャラのようです。自分の体力を削って必殺技で稼ぐこのゲーム。そうとうつらそうです。あと何と言っても点数の秘訣は，ファイナルファイトのハガーの像ではないでしょうか。また先月のジェネティのTOPは荏原のSPT君でした。スミマセン。

	スコア	スコアラー	店　名	備　考
キャプテン	287,660	㊗Wエック OPEN Ⓔ RVS-GUN	プレジャーキャッスル& YOU²(東京)	全面クリア
ジェネティ	316,260	㊂研-SPT	荏原ゲームコーナー(東京)	全面クリア
翔	288,220	FIN君ガンバッテ下さい(GUN人より)	プレジャーキャッスル& YOU²(東京)	全面クリア
フーバー	297,840	金さん，銀さん，GUNさん(合計300才)	プレジャーキャッスル& YOU²(東京)	全面クリア

タイトル	スコア	スコアラー	店　名	備　考
F1エキゾストノート <MT> (セガ)	0'49"14	C & C NET 常駐CUB	ビックキャロット京都(京都)	全面クリア DP＝200PTS
クイズTV合衆国Q&Q (ダイナックス)	1,999,900＋α	全国3店にて達成	——	全面クリア
クイズ廊下に立ってなさい！ (セガ)	478,600	G.M.C. DAN	ハイテクノーベル神保町(東京)	全面クリア 解答率＝93.4%
タンクフォース (ナムコ)	1,109,700	CNT！	チャレンジバンバン(愛媛)	全32面クリア
シュトラール (UPL)	999,999＋α	全国9店にて達成	——	全面クリア
メタルブラック (タイトー)	673,040	僕，ノイローゼです Ⓔ RVS-R.Y	プレジャーキャッスル& YOU²(東京)	全6面クリア 連有
ソルバルウ (ナムコ)	675,540	MCMXC	ゲームプラザイエローハット(愛知)	全面クリア 連有，86.6%
セルフィーナ (ローラトロン/イーストテクノロジー)	12,066,300	やっぱり巨乳が最高イエティⒻ(天)	ハイテクノーベル神保町(東京)	全50面クリア
タンブルポップ (データイースト)	1,705,700	獣姦初挑戦！なだれFUCKER欲王(た)	ハイテクノーベル神保町(東京)	全ステージクリア
スラッシュラリー <パリダカ> (SNK/アルファ)	3'01"51	一番星(武)	プレイシティバレンシア(秋田)	全面クリア トラック使用
プリルラ (タイトー)	502,300	Mr.しおしお君(悪)(天)	プレジャーキャッスル& YOU²(東京)	全6面クリア
ゴークス (東亜プラン)	1,971,870	THE(熊)(本)ワールドEXL-KUMA(本)	プレジャーキャッスル& YOU²(東京)	全面クリア 真のエンディング
ゼクセクス (コナミ)	3,892,800	明石家たるる	チャレンジバンバン(愛媛)	全2周クリア
ボンバーマン (アイレム)	10,753,100	級(金泉)	ビックキャロット京都(京都)	全面クリア
ブロックブロック <ビギナー> (カプコン)	93,650	AIM	ビックキャロット京都(京都)	全面クリア
ザ・キングオブドラゴンズ <ウィザード> (カプコン)	4,339,200	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム(大阪)	全16面クリア
ザ・キングオブドラゴンズ <クレリック> (カプコン)	3,553,400	DEVICE-DEN	プレイシティNASA杉本町(大阪)	全16面クリア
ザ・キングオブドラゴンズ <ドワーフ> (カプコン)	3,621,900	DEVICE-DEN	プレイシティNASA杉本町(大阪)	全16面クリア
ザ・キングオブドラゴンズ <ファイター> (カプコン)	3,540,000	DEVICE-DEN	プレイシティNASA杉本町(大阪)	全16面クリア
ワンダー3 <ドンプル> (カプコン)	20,982,090	J.G.K.-ALL(副)	ビックキャロット京都(京都)	全32面クリア
ゴーリーゴースト <1P> (ナムコ)	511	なっと！く	花小金井キャロットハウス(東京)	全4ステージクリア
コットン <2周目> (セガ／サクセス)	3,914,020	引退宣言撤回！TWL-イエティⒻ	ハイテクノーベル神保町(東京)	全2周クリア 連有
ガンフロンティア (タイトー)	1,990,890	200万はだい上ぶ！GOL屋(ま)(真)	ビックキャロット京都(京都)	全5面クリア 連有
スーパーバレー'91 <女子> (ビデオシステム)	160,200	CVM豆乳DOA	ゲームトライ(神奈川)	全面クリア
マジックソード (カプコン)	15,395,895	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム(大阪)	全50面クリア
パロディウスだ!! <ビックバイパー> (コナミ)	2,962,900	CVM雷霊XAV	ゲームトライ(神奈川)	全2周クリア 連有
ピットファイター <TY> (コナミ／アタリ)	1,918,600	SUR-LEE	ウィルトークタイトー空港通り(愛媛)	全面クリア

今月の解説は，パチスロ小憎？宮崎が担当しますのでどうぞよろしく。

まず，今月は新作が少ないため，このページにまとめました。「F1エキゾストノート」のAT車は申請があまりにも少なかったので，集計外とさせて頂きました。「クイズTV合衆国」「シュトラール」ともに，新作一発目カンストとなっております。

「メタルブラック」は，まだまだのびると思うので，"R.Y"氏に負けないようがんばってください。

「ソルバルウ」は，クリアがでました。来月は，どれくらい点数がのびるのでしょうか。がんばれザッパー。「セルフィーナ」は，点数が倍近くのびてしまいました。はたして今後のハイスコア争いにどのような影響を及ぼすのでしょうか？「ゼクセクス」は，先月のあのスコアを上まわるとは！1UPをいのりながらも，触手に命をかけて，がんばってください。

「ザ・キングオブドラゴンズ」は，3か月ぶりに，ウィザードのスコアが更新されました。エルフはもう完全に寝てしまっているのか？もう起こす者はいないのか？「コットン2周目」，「マジックソード」，「ピットファイター」は久々に更新されました。超スーパー熱い稼ぎをまだまだみせてくれるハイスコアラーは，いるのか!?「F1グランプリ」またまた全コース更新！それも全員ちがうプレイヤーです。頂点はいつになれば，みえるのか！

どんどん減ってゆく，「ストリートファイターII」のハイスコア更新。もう対戦専用ゲームになってしまったのか？とうとう熱き戦いのピリオド近しか！がんばって合い打ちしましょう。

(宮崎，押田，宮塚)

■F-1グランプリ(ビデオシステム)

	スコア	スコアラー	店　名	備　考
Aコース	6'00"110	CVM破壊FRD	ゲームトライ(神奈川)	全面クリア DP＝40PTS
Bコース	6'49"711	CVM破壊FRD	ゲームトライ(神奈川)	全面クリア DP＝40PTS
Cコース	7'00"118	CVM破壊FRD	ゲームトライ(神奈川)	全面クリア DP＝40PTS
Dコース	7'40"739	みやさんに負け？Prof. Y. N	ホワイトハウス箱崎(福岡)	全面クリア DP＝40PTS

■ストリートファイターII(カプコン)

	スコア	スコアラー	店　名	備　考
リュウ	1,690,600	町田の親分井草へ単身赴任FGK-乱丸	プレジャーキャッスル& YOU²(東京)	全面クリア ドロー×51 ツメ×3
ガイル	2,003,300	CYCLONE-HURRICANE	タイトーイン002スタジアム(大阪)	全面クリア ドロー×47 ツメ×1
春麗	1,715,800	すさまG-ARIES(よ)	ハイテクセガ金沢(石川)	全面クリア ドロー×58 ツメ×6
エドモンド本田	1,731,600	Ⓔ SSC-VAP	荏原ゲームコーナー(東京)	全面クリア ドロー×46 ツメ×3
ザンギエフ	1,700,700	エストが好きなのよACE-RANK 0	サブカルチュア(福岡)	全面クリア ドロー×44 ツメ×0

プレイシティキャロット室蘭　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナイツオブザラウンド(ランスロット)	112,150	AVG-B・B	3面ボス ノーマル
キャプテンアメリカ(アイアンマン)	844,001	これが最後だ!(K)	1COIN ALL ノーマル
キャプテンコマンドー(ジェネティー)	147,440	AVG-B・B	8面ボス ノーマル (の)付き
スターブレード(連付き)	1,740,000	(ホ)組(組頭)	ALL ノーマル
キャプテンコマンドー(ショウ)	100,360	NTS-BBC	6面ボス ノーマル (の)付き
SDガンダム(1P)	2,065,600	AVG-WAR	ALL 1UP×1 残×1 (連)付き
サンダークロスII(1P)	2,559,590	(ホ)組(組頭)	4-3 ノーマル (連)付き
ゼクセクス(連付き)	2,463,400	(ホ)組(組頭)	2周ALL 1UP×3 残×2
エリア88(1P)	1,786,050	岡崎だおっ!	ALL F-20使用 (連)付き
ソルバルウ	だれか やってください	せっかく外部モニターを付けたのに、だ	れもスコアをだしてくれない……

ゲームタウン　福島
福島県福島市万世町1-26　☎0245-21-5396

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンドー(フーバー)	208,450	とりあえず初クリアの(S)-(T)-ぴ~!(長)	ノーマル ALL 連付き
キャプテンコマンドー(ジェネティー)	230,560	SEXUAL-TOP-ぴ~!(長)だよ~	ノーマル 連付き ラストボス
キャプテンコマンドー(ショウ)	98,300	↑ まだ甘いよ君	ノーマル 連付き 6面ボス
ゼクセクス(1P連付)	2,654,300	佐藤さん	ALL ノーマル 1UP×(1)
ザ・キングオブドラゴンズ(ウィザード)	2,633,300	えんど	ALL ノーマル
ナイツオブザラウンド	スコア募集中		
クイズTV合衆国	同上		

ハイテクセガ東松山　埼玉
埼玉県東松山市箭弓町1-5240-4　☎0493-24-3355

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F-1エキゾーストノート	50'34	E.T.	POINT200 MT使用
F-1エキゾーストノート	51'60	E.T.	POINT200 AT使用
ソルバルウ	155,700	だれかうまい人来てくれないかな~?!	EASY シールド 7
餓狼伝説(ジョーヒガシ)	635,900	α-DSU-右京	ALL 連付 P×12
餓狼伝説(アンディ)	473,700	α-DSU-右京	ALL 連付 P×14
サンダーブラスター	6,988,690	α-RGM-M.Y	ALL 連付
ストリートファイターII(ケン)	1,571,100	M.Y	ALL ツメ×2 P×22 連付
SDガンダム	2,069,050	PLUS-α	ALL 連付 残×1
ブロックアウト	127,987	M.M	ST 38 FACES258
クイズ廊下に立ってなさい!		だれもおらんのか? つまらんの~	やらねーかこのゲーム?!

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーブラスター	8,515,440	HU-DOGE-SCI	ALL 連付 残3
キャプテンコマンドー(ジェネティー)	209,150	CIA1242	9面ボス 連付
キャプテンコマンドー(キャプテン)	178,500	HOZA-やましもどき	9面ボス 連付
キャプテンコマンドー(ショウ)	178,690	久保田リエ男	9面 連付
キャプテンコマンドー(フーバー)	182,850	久保田リエ男	9面ボス 連付
ゼクセクス	2,518,500	EXE-ゆうすけ(殺)	2-6 連付 1up×2
F-1グランプリ(Aコース)	6'35"513	SGT α-あっち君(殿)	ALL マンセル 28PTS
ストリートファイターII(ケン)	1,523,900	車がなおったQS-リキ	ALL 連付 (W)31 (爪)1
サンダードラゴン	4,504,100	HU-DOGE-SCI	10面(2-2) 連付
クイズ学園パラダイス	999,900	クイズおやじ(ふ)	ALL

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンドー(ジェネティー)	192,580	見習生.李 珍来	ノーマル ラスボス
キャプテンコマンドー(フーバー)	170,660	見習生.李 珍来	ノーマル ラスボス
ナイツオブザラウンド(ランスロット)	158,200	見習生.李 珍来	ノーマル 4面ボス
スターブレード(連)	1,430,800	uni	ノーマル ALL
キャプテンアメリカ(アイアンマン)	850,302	OUT師の命により参上、氷室万寿	ノーマル ALL
タンクフォース(1P)	578,000	LSP-MSO-OUT	ノーマル 26面
サンダーブラスター(連)	5,454,920	やどかりくん	ノーマル 6面
ザ・キングオブドラゴンズ(ウィザード)	3,345,300	やどかりくん	ノーマル ALL
ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ)	3,438,900	やどかりくん	ノーマル ALL
クイズ学園パラダイス(1P)	999,900	やどかりくん	ノーマル ALL

ガリバー熊谷　埼玉
埼玉県熊谷市筑波2-49-8 ホーラムアキヤマビル　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII(ガイル)	1,627,500	ドジョウマンEDQ	ALL D×16 ツメ×0
ストリートファイターII(E.本田)	1,520,300	STM-ILY	ALL ツメ×2
ソルバルウ	347,600	KAT	1コイン宇宙面 ノーマル(連)付
餓狼伝説(テリーボガード)	437,900	K.O	1コインALL P×12 ノーマル
餓狼伝説(ジョーヒガシ)	639,200	YAM	1コインALL ノーマル
ナイツオブザラウンド(ランスロット)	204,640	A・Z	1コイン5面 ランスロット
ナイツオブザラウンド(パーシバル)	74,140	うきうき君2号RYU	1コイン3面 パーシバル
メタルブラック	618,640	石井貴浩	1コインALL ノーマル(連)付
キャプテンコマンドー(ショウ)	197,630	Y・Z	1コイン最終面ボス(連)+(必)付
キャプテンコマンドー(キャプテン)	176,290	EDO	1コイン最終面ドルグ(連)+(必)付

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンドー(ジェネティー)	254,260	ARL	ALL
キャプテンコマンドー(キャプテン)	199,130	Mr.IJD君(純)	ROUND-9 BOSS
キャプテンコマンドー(ショウ)	187,310	Mr.IJO君(純)	ROUND-9 BOSS
キャプテンコマンドー(フーバー)	180,190	ARL	ROUND-9 BOSS
サンダーブラスター(1P)	7,174,540	きむちん	ALL 残×1
タンクフォース(1P)	701,100	BOJ♡	ROUND-31
タンクフォース(2P合計)	1,296,600	きみとぼく	ALL
ゴークス(1P)	564,930	ARL	ALL BADEND
F-1グランプリ(ブラジル)	7'30"969	ねるそん	フェラーリ J.アレジ
F-1グランプリ(オーストラリア)	8'07"544	ねるそん	ベネトン N.ピケ

プレイシティキャロット宇都宮店　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンドー	182,630	MMK-三原氏	最終面ボス
キャプテンコマンドー(フーバー)	89,460	ひまだからやる!!	6面ボス
ストリートファイターII(ガイル)	1,790,400	ESSAY-CPF-II	2キャラおち ツメ×0 DKO×41
☆シュトラール(1P側)	999,999+α	MR-2ぐっちゃり記念(祭) Vol.2	1コインALL スモール爆弾使用
サンセットライダーズ(コルマーノ)	616,910		1コイン 2-4
ゴークス	757,710	しんちくしょー	1コインALL 真エンディング
ゼクセクス	2,439,500	MR-2 ぐっちゃり記念(祭)	1コイン2周ALL 1UP×2
餓狼伝説(ジョーヒガシ)	727,300	来月85万予定中 ELFRED(鉄)	P×12 D×5
F-1エキゾーストノート	50'03"	N.I.	1コインALL
ワンダー3(チャリオット)	4,536,800	CHOKUだ	1コインALL 4UP残6

ゲームセンター二和エコー店　千葉
千葉県船橋市二和東5-22-4　☎0474-47-4438

ストリートファイターII(ガイル)	1,631,300	K.A	ALL(ハ)
ストリートファイターII(ブランカ)	1,476,800	ビガーマンZ	ALL(ハ) (連)
ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,498,500	ビガーマンZ	ALL(ハ) (連)
ストリートファイターII(春麗)	1,501,800	JOR(華)	ALL(ハ)
ハチャメチャファイター	22,557,740	THE	イージー 2-2 つちぶた
メタルブラック	621,380	SDI	1コインALL ノーマル
ゼクセクス	1,943,700	NTT	2-6 1UP×?
ダライアス(EX)	16,441,870	THE	ノーマル (連)
キャプテンコマンドー	195,240	N.K	イージー3機
ストリートファイターII(対戦台,100×2)	リュウ,ケン 対戦募集中	時代はリュウケンの	バトル!

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1　☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンドー(キャプテン)	192,600	MOO氏 11:30	ALL
キャプテンコマンドー(ジェネティー)	209,280	使者 MOO	ALL
キャプテンコマンドー(フーバー)	158,360	SID(改)ばぶう屋	8面ボス
キャプテンコマンドー(ショウ)	105,360	NIN-NIKI	6面ボス
ナイツオブザラウンド(ランスロット)	104,850	5/8 猿人	3面ボス
ハチャメチャファイター(1P)	16,133,290	ゴキブリ	7面後半
サンダードラゴン(2P側)	1,831,200	人生劇場1991 Mの軽さと女の強さ	6面ボス
レゾン	228,000	牛丼大盛 MOO	5面
コラムスII	51,514	許さん(中国出身)	14面
スラッシュラリー	3'02"04	トップは↓の店にくれてやるぜ	パリダカALL カミオン使用

今市ゲームセンター　栃木
栃木県今市市今市1111　☎0288-21-1429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナイツオブザラウンド(ランスロット)	212,500	只今完全復活元CALL LLS-CRL	ST5 2UP×1 (連) 1コイン
ナイツオブザラウンド(アーサー)	173,340	ウエタン村代表 STEAL-MYS	ST5 1コイン (連)
ナイツオブザラウンド(パーシバル)	157,520	ナブ夫の兄STEAL-CYR-MER	ST4 1コイン (連)
ストリートファイターII(リュウ)	1,629,500	身障三男 STEAL-CYR-HAK	D×48 爪×1
餓狼伝説(アンディボガード)	508,900	やっぱりSTEAL-CYR-MER(廿)	ALL D×6 P×16
キャプテンコマンドー(キャプテン)	130,650	FER夫(愛)STEAL-CYR-MER	ST7 1コイン
キャプテンコマンドー(ジェネティー)	149,570	身障連合会次男登場 STL-ナブ夫	ST8 1コイン
キャプテンコマンドー(フーバー)	130,140	落ちてもめげない STEAL-MIE	ST7 1コイン
キャプテンコマンドー(ショウ)	126,160	がんばれMIE STEAL-MIE	ST7 1コイン

ゲームガリバー柏店　千葉
千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビルB1F　☎0471-64-9818

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナイツオブザラウンド(アーサー)	203,490	菅谷敏夫	L9
マジカルクリスタルズ	261,219	みけぴぴぴー	4-3 もー見切った!!
メタルブラック	566,240	LSI	ALL 18秒-21秒
ゼクセクス	2,745,100	次からつぶし DEUS-YMT	2周ALL 1up×3
ソルバルウ(RATE61.7)	242,920	AEX-ZAC	シオナイトの後のレーザー地帯
サンセットライダーズ	667,370	みけぴい	2-4 あでおすあみーご
ストリートファイターII(ガイル)	1,684,800	菅谷敏夫	P×19 D×32 タルおち

プレイシティバレンシア　秋田
秋田県秋田市手形西谷地40-6　☎0188-32-8125

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンドー(キャプテン)	201,050	キャプ天丼コマン丼	1コイン9面ボス
キャプテンコマンドー(ジェネティー)	203,840	ジェネ吉	1コインALL
キャプテンコマンドー(ショウ)	184,730	ダークナイト	1コイン9面ボス
キャプテンコマンドー(フーバー)	161,030	パチ夫 GOUIN	1コイン8面ボス
ナイツオブザラウンド(ランスロット)	196,590	玉のようなサマーソルトの使い 燃太郎	1コイン5面ボス L8 1UP×1
ナイツオブザラウンド(アーサー)	209,790	ハ、ハンマーがあ~ NORI(木)KEY'S	1コイン5面ボス L10 1UP×1
ストリートファイターII(春麗)	1,486,700	肉のような春麗使い HMS	1コインALL
ストリートファイターII(ガイル)	1,582,700	玉のようなガイル使い 燃太郎	1コインALL
★スラッシュラリー(パリダカ)	3'01"51	一番星 (武)	1コインALL トラック使用
餓狼伝説(ジョーヒガシ)	685,900	迎春鏡もち シーブック男	1コインALL P×12

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁2-5-10　☎048-752-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンドー(キャプテン)	166,440	K.S	9面
キャプテンアメリカ(ビジョン)	803,202	ぶれぜんてっどばい・せが	ALL
サンダークロスII	8,589,380	よっしゃ GAUT-NAI	10-3 連つき
スターブレード	984,400	N.M	ALL
WWFレッスルフェスト		I.O	2周ALL ステージ10
F-1グランプリ	6'24"439	TJN	34P Aコース
キャプテンコマンドー(ジェネティー)	157,443	KEN	
ザ・キングオブドラゴンズ(エルフ)	4,479,700	(ば)-STC-KUN	ALL
F-1グランプリ	7'39"310		Bコース
スラッシュラリー	3'12"59	CCB	ポイント24

ゲームスポット鴨川店　千葉
千葉県鴨川市前原8　☎04709-2-0334

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プリルラ	287,030	NEI	ALL
ルナーク	65,100	夏鳳翔	3面 使用キャラ不明
オペレーションサンダーボルト	1,952,730	夏鳳翔	ALL
忍者キッズ	2,763,220	おやじ	ALL 使用キャラ不明

チャレハイ通信

★PC室蘭(北海道)
●「スターブレード」と「ソルバルウ」に外部モニタを取りつけました。これで頭を突っ込まなくても大丈夫です。 by 店員B

★PC琴似(北海道)
●「キャプテンコマンドー」連射&必殺技ボタンつきです。「サンダーブラスター」も連射つきです。そして「餓狼伝説」が50円だ。どうぞ遊びにきてください。お待ちしております。 by 砂金

★Playcity Valencia(秋田)
●当店の店員は「円卓の騎士」を「電卓の騎士」だとおもっていました。話は変わりますがストリートファイターII対戦希望者いつでもこい!待っているぞよ。

★秋田CH(秋田)
●最近ヒットするゲームがカプコンだけなのが悲しい。他のメーカーさんも少しじゃなくてたくさんがんばってほしい。
by 店員2号(にんにき)

★ゲームプラザニュー日の出(長野)
●新しいゲームも増えて、さらにパワーアッ

ハイテクノーベル神保町店　東京
東京都千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★セルフィーナ (1P)	12,066,300	やっぱり巨乳が最高 イエティーⒻ(天)	ノーマルALL 1up×3
スターブレード (連付)	2,128,300	男はドミナ倶楽部。山賊版愛読者(筒)(天)	ノーマルALL
マジカルクリスタルズ (1P)	572,027	一度はゴムとるぞ! 授乳メグリヤ母乳(天)	ノーマルALL
★タンブルポップ (1P)	1,705,700	獣姦初挑戦!なだれF UCKER欲王(た)	ノーマルALL
★コットン (2周目,連付)	3,914,020	引退宣言撤回! TWL-イエティⒻ	ノーマルALL 2万×10
★クイズ廊下に立ってなさい!	478,600	G.M.C -DAN	ノーマルALL 回答率93.4%
餓狼伝説 (テリー)	570,900	フェラ(夫)	ノーマルALL
ゴークス (1P)	1,375,260	真夜中に電話をかける男。くまもと	ノーマルALL
究極タイガー (連付)	30,000,000	謎の2人組。め○○○刻かな?	ノーマル 12周くらい。
天地を喰らう (夢の共演部門)	2人とも 8面で死亡	愛の2Pプレイ? まさしとGUN人。	ノーマル 連付

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-3427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スラッシュラリー (パリ・ダカ)	3'02"24	超発ガン性物質焼魚 ぬら尊師時代はガン	ノーマル設定 カミオン使用
キャプテンアメリカ (1P)	860,702	一発屋(く)土地家屋倒壊(特)大怪獣クローン	1C,ALL ビジョン使用
タンクフォース (1P)	1,033,200	時代はバーチャル! 京王閣大怪獣-みわ	ALL 残4 1UP×4
ゴーリーゴースト (1P)	489	愛に生きる男?!(謎) 京王閣大怪獣-みわ	ZAP側使用
ゴーリーゴースト (2P)	694	晴見大怪獣-河合 & 京王閣大怪獣-みわ	ノーマル設定
サンダードラゴン (1P)	4,674,100	一発屋(く)真冬の大波乱?春はあけぼの。	1コイン ステージ10 (2-2)
ジャンボ尾崎のスーパーマスターズ	−4	空手道エンドレス男 電遊閣大怪獣KOZ	1コインALL ノーマル設定
スラッシュラリー (WRC)	100ポイント	超発狂性生命体 ぬら 尊師食べ過ぎに注意	Ⓑステージ3'06"39(ペジャロ)
テトリス (得点稼ぎ部門)	671ライン	大地震が飛騨の栗? (核)大怪獣KOZ!	得点カンスト時の最少ライン数部門
テトリス (叩き落とし低得点部門)	614,299	直情経口暴発生命体 (核)分裂老翁ゼペット	ラインカンスト 低得点部門

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-3202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンドー (ジェネティー)	183,170	G.M.C. ガウ隊くん	連射付 9面で死亡
餓狼伝説 (テリー)	447,200	ASG	Ⓟ2回のがし
レッスルフェスト (バトルロイヤル)	優勝	SID-池沢	連射付 1コインALL
餓狼伝説 (ジョーヒガシ)	442,100	弥生姫♡	1コインALL
スラッシュラリー (ラリー選手権)	3'06"48	SID-池沢	1コインALL
スラッシュラリー (パリダカ)	90points	SID-池沢	1コインALL
リーグボール	224	SID-池沢	1コインALL あと54
ボラックス (やき豚メンマ部門)	高橋由美子似の12才の娘	ああ、なんで尾行しなかったんだ。首に	鈴つけて飼いたかったのに。
ハイパーオリンピック (男のロマン部門)	4,440,000+α	葉巻でもやらねえか ひとつ、御入魂に!	参考スコア'87年 いい子でしたねッ
グラディウス (BUBBLE)	10,000,000+α	相変わらずだなゼリー(スタイナー)	7時間3倍モード 160分テープ

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-3452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スティールガンナー (ガルシア)	534,220	終極サラリーマン	59.4% ALL
ストリートファイターII (リュウ)	1,118,200	へっぽこ君EX	ただクリアーしただけ。ALL
エイトマン	94,800	生井　郁(軽)	3-2
タンクフォース	252,600	ZAR	13めん
ゼクセクス		高得点をマークされた方でも	
サンセットライダーズ		ハイスコア申請を	
雷電		行って下さる方が	
ハチャメチャファイター		少ないです。	
ボンバーマン		高得点出されましたら	
ゴークス		ぜひ店員への御一報あるいはノートへの	御記入よろしくネ

ゲームセンターＩＣ砧店&千歳船橋店　東京
東京都世田谷区砧5-1-18 サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (ガイル)	1,681,400	RVS-GUN	1coin all 狛江
ストリートファイターII (春麗)	1,400,900	アメクラ軍団 X³-会田君	1coin all 船橋
ストリートファイターII (リュウ)	1,400,600	WAM	1coin all 砧
F-1グランプリ (Bコース)	7'27"884	TAN	40point 砧
F-1グランプリ (Dコース)	8'13"734	ABC	40point 船橋
ボラックス	4,297,500	虎王&クラゲII世 YSY-RRZⓃ	1coin R8 船橋
餓狼伝説 (ジョーヒガシ)	668,100	山下たろー　II世	1coin all 船橋
ゼクセクス	1,389,500	やるもんかNE	1coin 2-R3 船橋

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-3397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆シュトラール	999,999	RINGS超グーな感じ　ささーら	ALL 残機0機
キャプテンコマンドー (ジェネティー)	206,480	山田ウサッパー	ALL いやすぎる
キャプテンコマンドー (フーバー)	192,290	バブー・ウサ夫	ALL 運のみ
F-1エキゾーストノート	0'52"03	ロシアの鬼	P 153 MT車　完走

プレイシティキャロットＴＯＣ店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下1F　☎03-3494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説 (ジョーヒガシ)	1,393,700	EGCの店員がライバル!　IGA	全機ノーマル (連) クリア
餓狼伝説 (テリーボガード)	570,200	MMK-BTR- 三部和久FC	クリア あと3分は出す。
餓狼伝説 (アンディボガード)	482,100	テリーやれよ。ナッナッ、フッハハー!	クリア
F-1グランプリ (Bコース)	7'03"934	MMK-BTR- H・SANBE	ALL 40PTS
タンクフォース	421,300	別名「タンクソ」えっ、言わない?	19面
ストリートファイターII (リュウ)	1,558,900	ナガイマサベエはオレのじいちゃん	クリア オール(ハ)
ストリートファイターII (対戦)	対戦したい人は	プレートを対戦OKにして下さい。	店員への対戦申し出も一応OKです
ソルバルウ	ダレかやって	シールドイージーランクノーマルです	ダレもやんない
ジョイジョイキッド	2台になりました	今、ジョイジョイは当店で大人気?	メモリーカードを使うと面白いぞ
ナイツオブザラウンド	申請受付中です	残念ながら、3人同時は不可ですう。	

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15　☎03-3309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンドー (ジェネティー)	228,870	STU-かずくん	ALL
タンクフォース (2P)	1,286,400	えむちけ & えーあい!	ALL
F-1グランプリ	7'07"939	ひまつぶし魔王	Bコース あぐりマシン使用
ナイツオブザラウンド (ランスロット)	入荷してます	サマーソルトキック!!　あ、あれ	絶句

ジョイフルランドヒノーズ下井草　東京
東京都杉並区下井草2-44-7　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (ガイル)	1,901,000	寝屁をこく同居人! IML-YUJ	チ・ン・ピ・ラ♡
タンクフォース (2P同時)	1,412,100	E・Hとたかみさん	実はめぞん!
メタルブラック	572,410	EVL-WAT(み)	ALL 残 0
リブルラブル (穴うめその1)	4,000,000+α	広島までサインをもらいに行く男たかみ	ノーマル B 63
(穴うめその2)	75,784,500	GMC,HSA	ALL ハード設定
サンダーブラスター (穴うめその3)	4,466,600	今月から東京でフリーター!まみちゃん	オキモトのみんな元気?ち
ドラゴンバスター (穴うめその4)	3,000,000+α	振り切って広島脱走! もう溜まりまくり	くわは元気でやってます!
スーパーハングオン (ビギナー,その5)	42,186,830	だ。3月帰ってやりまくり!!ちっくわ!	2'50"39 ノーマル
スーパーハングオン (ジュニア,その6)	54,633,020	AQUA-WIN-K.W	4'55"89 ノーマル
スーパーハングオン (シニア,その7)	76,406,150	AQUA-WIN-K.W	6'55"85 ノーマル

荏原ゲームコーナー　東京
東京都品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆シュトラール	999,990+α	JAG-H.S	ALL
★キャプテンコマンドー (ジェネティー)	316,260	HST-(お)	ALL ハガー×1
キャプテンコマンドー (フーバー)	279,980	HST-(お)SPT	ALL
☆クイズTV合衆国	1,999,900+α	E-STER	ALL
メタルブラック	584,130	JAG-べん茶	ALL
餓狼伝説 (ジョーヒガシ)	1,453,400	EGC-(神)STR	ALL(連)
餓狼伝説 (テリー)	571,200	JAG-IGA	ALL
F-1グランプリ (Bコース)	6'54"495	JAG-H.S	ALL
★ストリートファイターII (E.本田)	1,731,600	SSC-VAP	ALL(連)
ストリートファイターII (ガイル)	1,793,300	JAG-WOP	ALL(連)

新宿アシベ　東京
東京都新宿区歌舞伎町2-36-3 アシベ会館1F　☎03-3209-0086

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説 (テリー)	431,500	UWF	ALL
餓狼伝説 (ジョー)	625,300	MMR-Z.. (ニセ)	ALL
F-1グランプリ (Bコース)	6'59"918	MMK-三部和久	ALL 40点
メタルブラック	625,080	和幸新宿組 MASTER.K	ALL (連)付
サンセットライダーズ	382,350	戦闘狂2代目ヌケガケ	ステージ8 コルマーノ使用
ストリートファイターII (リュウ)	1,540,500	不破派-小津津	ALL
ゴーリーゴースト	423	かおるchan ウ・ウ・ウ	ALL
スーパーソニックブラストマン	413	ゴッチャン	R5クリア MA×141t

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (リュウ)	1,447,800	GSP	ALL つめ×1 ノーマル
タンクフォース (1P)	401,900	とどめ	記載なし ノーマル
キャプテンコマンドー (ジェネティー)	149,100	ぴるぺにやみつき!! けーいちっす	8面ボス ノーマル
キャプテンアメリカ	877,502	HBT	ALL ノーマル
餓狼伝説	673,200	SEP-FECT-T.E	ALL ノーマル
タンブルポップ (1P)	665,900	大イカ	9-3で死 ノーマル
メタルブラック (1P)	511,490	IMMOLATION	ALL 残1 ノーマル
ボンバーマン (1P)	94,500	大イカ	
ドリフトアウト	8'36"05	APAの弟子ACA	
サンダードラゴン (1P)	3,943,200	LEE	

プレイスポットすーるぽん　東京
東京都渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (リュウ(連)付)	1,378,700	B.D (びで夫) (荏原のマービン)	P×20 タル落 爪×1
ストリートファイターII (ケン(連)付)	1,362,000	ミスター樋口 (残ゼロ君)	P×22 爪×0
ストリートファイターII (ガイル(連)付)	1,830,700	ストII関係者の皆様ぜひハイスコアーを	バルログ落 D×33 爪×2
ストリートファイターII (春麗(連)付)	1,591,100	出しに来て下さい。by 以上ってる人Ⓦ	ガイル自動ガード D×40 爪×3
はちゃめちゃファイター (1P(連)付)	25,060,890	いとー君、帰って来い!IJO-WOP	2周目4面 かったかい!!
キャプテンアメリカ	904,700	MSK-MIS 次はロボコップII?	ALL アイアンマン使用
E.D.F	2,428,300	あの熱い闘いよもう一度!by懐古野郎	ALL KIA氏 6面教えて!!
雷牙 (1P)	1,896310	青年 JET-MIS	全2周クリア 残4
テトリス	LINE564でカンスト	中尾氏 (KYOちゃん)	全消なし 生活安定してる♥
ラッドラリー (1P,MOUNTAIN)	2'54"142	ほりえこーぢろー君 くさってもなっとう	GOAL ノーマル設定

プレイシティキャロット高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル　☎03-3362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンドー (ジェネティー)	203,420	YKE	ALL 3人設定
キャプテンコマンドー (キャプテン)	202,840	滝浪　政恵	ラッキー・ラブ 歌いまくりババア
キャプテンコマンドー (ショウ)	205,210	市井　由理	ラッキー・ラブ 歌いまくり犬
キャプテンコマンドー (バブー)	206,040	權割　香奈子←人間 大藤　史←ロボット	ギャングのボス ギャングの手下
タンクフォース (1P)	967,200	The player caredin	ALLクリアー
サンダーブラスター (1P)	6,020,800	WAC-TDK	ALL 残1
F-1グランプリ (Aコース)	6'20"375	浜岡落マイ	36ポイント
餓狼伝説 (テリー)	395,400	ZZC-(きのうで21)-TUU	ALL P×10
スターブレード	1,504,100	EVE-WAK	連無し
ナイツオブザラウンド (アーサー)	87,810	3月10日は、戸田文26番で、ちょ〜お〜	化会館、2列25・さわぎまくりOK

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
タンクフォース (1P)	758,500	F-GLD	31面1up×2
雷電 (1P+2P)	5,423,280	BAN & ZED (ぢゅけんせえっ)	3-1
ストリートファイターII (春麗)	1,390,400	ERR,AA	初オールパーフェクト記念
★ゴーリーゴースト (1P)	511	なっと!く	ZIPオール 目標550
ゼクセクス (4機設定)	2,210,400	BIJ	2-6 代表権剝奪

プ！県内外のみなさんのお越しを心よりお待ちしております。

★Guliver熊谷（埼玉）

●当店では、このたび「ストリートファイターII」通信台を設置しました。隣の人を、あまり気にせず熱い戦いができるのでとても高い評判を受けています。乱入モードですので、みなさん気がねなくどんどん対戦に参加してください。

★ゲームガリバー柏（千葉）

●今度は、「ストII」通信フリー乱入対戦台ができました。1人1台広々スペースです。今まで狭くてプレイしづらかった人にも大人気。さあ、あなたもガリバーの世界に入ってチャレンジしてみませんか？

★プレイスポットイーグル（東京）

●このたび、3月1日に新装オープンしました。西武新宿線田無駅北口より徒歩3分です。みなさん、ぜひ一度遊びにきてください。

★PC西荻（東京）

●あの懐かしの「グロブダー」「フォゾン」が入荷しました。ぜひ一度やりにきてください。

★PC早稲田（東京）

●当店ではジャイアン1名，スネ夫1名，小

プレイスポットイーグル　東京
東京都田無市本町4-28-13　☎0424-66-2989

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーブラスター(1P)	5,744,000	AMP	ST.7
キャプテンコマンドー(ジェネティー)	220,120	TAN	1コインALL ハガー×1
キャプテンコマンドー(ショウ)	179,470	B-ELIXIR	9面
キャプテンコマンドー(フーバ)	174,500	D-Solder	8面ボス
ゴークス	601,440	AMP	ラス面にて
サンセットライダーズ	1,042,790	R・HIRAMI!!	2周ALL Ⓟ×2
タンブルポップ	990,000	K.T	1コインALL
ザ・キングオブドラゴンズ(ウィザード)	3,021,100	B-ELIXIR	1コインALL
キャプテンコマンドー(2P・TOTAL部門)	265,490	B-ELIXIR & D-Solder	ALLクリア
サンダーブラスター(2P・TOTAL部門)	5,488,320	Ele-Knight & AMP	6面にて

プレジャーキャッスル&YOU 2　東京
東京都町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★キャプテンコマンドー(キャプテン・(連)(必))	287,660	㊗WエッグOPEN ⒺRVS-GUN	ALL,残0 ノーマル2人設定
★キャプテンコマンドー(ショウ・(連)(必))	288,220	FIN君ガンバッテ下さい(GUN人より)	ALL,残0 ノーマル2人設定
★キャプテンコマンドー(フーバー・(連)連(必))	297,840	金さん,銀さん,GUNさん(合計300才)	ALL,残0 ノーマル2人設定
★餓狼伝説(ジョーヒガシ・(連))	1,475,600	(会)	ALL ノーマル設定
★ゴークス(1P)	1,971,870	THE(秘)(本)ワールド EXL-KUMA(本)	ALL,真のEND ノーマル3機設定
★ブリルラ(1P側)	502,300	Mr.しおしお君(懲)(天)	ALL,残0 ノーマル3人設定
★メタルブラック(1P・(連))	673,040	僕,ノイローゼです。ⒺRVS-R.Y	ALL,残1 ノーマル3機設定
★ストリートファイターII(リュウ・(連))	1,690,600	町田の親分井草へ単身赴任FGK-乱丸	ALL,D×51,3本 ノーマル設定
☆シュトラール(1P)	999,999+α	Mr.しおしお君(懲)(天)	ALL,残1 ノーマル3機設定
☆シュトラール(1P・(連))	999,999+α	VAG-KIA(裸) CYR-NORI	ALL,共に残1 ノーマル3機設定

ゲームプラザセントラル日吉店　神奈川
神奈川県横浜市港北区日吉本町1-20-8　☎045-564-1034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
出たな!!ツインビー(全てノーマル)	4,315,450	やっとつながった。H.Y	2周ALL 5設 ノーミス
サンダーブラスター((連)付)	7,502,040	AKRさんの弟子	ALL 残2 ほよ?
パロディウスだ!(ツインビー)	2,307,400	苦節6ケ月、感無量です! Y.T	2周ALL
パロディウスだ!(タコ)	2,231,900	タコでタコミスことH.Y	2-10
ストリートファイターII(ケン)	1,550,000	全々! LEA	1本おち ALL ツメ×1
ストリートファイターII(ガイル)	1,732,600	穴埋め用スコア担当? JIN	1本おち ALL 6面でホタルの光
ナイツオブザラウンド(アーサー)	5めん	丸刈り君。	ストII、腕に自信のある奴求む!
ストリートファイターII(春麗)	1,508,200	まだまだ。(あ)T.A	ツメ×1 全パ
LDクイズ③ もう答えずにはいられない	255,100	リチャード・コルネリウス3世(誰?)	1cALL
キャプテンコマンドー(ジェネティー)	213,860	AKR(新) 実はクリア済み。	9めん

ファンタジアキャロットたまプラーザ店　神奈川
神奈川県横浜市緑区美しが丘1-5-8　☎045-903-4056

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジカルクリスタル	451,950	NOVIE君	ALL,残0 全ゲームノーマル設定
タンクフォース(1P)	1,065,200	CYR-TEM	ALL
★ゼクセクス	3,880,900	STRIDER	2周ALL 4UP 大吉
メタルブラック	506,420	CHAT-ああるじいぶう	ALL
サンダードラゴン	4,318,400	KOZさんお先に〜(猫)GED	9面 連射付
ゆうゆのクイズでGO!GO!	507,440	カルトQ出場希望!(猫)GED	ALL 1万点×2
ストリートファイターII(リュウ)	1,479,500	小キック殺す!! TON	ALL 爪×0 Ⓟ×ALL
ストリートファイターII(ケン)	1,481,500	M.Iさんお年玉あんがと! TON	ALL 爪×1 Ⓟ×ALL
ストリートファイターII(ブランカ)	1,438,400	続,M.I見たか! TON	ALL 爪×0 Ⓟ×ALL
ストリートファイターII(ダルシム)	1,381,400	燃やしまくり(笑) TON	ALL 爪×3 Ⓟ×20

ゲームトライ　神奈川
神奈川県藤沢市鵠沼3-3-3　☎0466-23-3985

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★F-1グランプリ(Aコース)	6'00"110	CVM破壊FRD	ALL 40ポイント
★F-1グランプリ(Bコース)	6'49"711	CVM破壊FRD	ALL 40ポイント
★F-1グランプリ(Cコース)	7'00"118	CVM破壊FRD	ALL 40ポイント
メタルブラック(1P・連なし)	607,550	CVM雷雲XAV	ALL 残×2
★パロディウスだ!(ビックバイパー)	2,962,900	CVM雷雲XAV	2周ALL 連有
★スーパーバレー'91(女子)	160,200	CVM豆乳DOA	ALL
ストリートファイターII(リュウ)	1,671,000	CVM傭兵VAN	ALL D×46 爪×3
ストリートファイターII(春麗)	1,624,300	CVM-GSS鳥	ALL D×39 爪×2
ストリートファイターII(ケン)	1,561,100	CVM発狂KGR	ALL D×24 爪×4
タンブルポップ	ﾉ1,079,200	SS-FZF	ALL 1up×8 残×2

プレイアイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナイツオブザラウンド(ランスロット)	87,120	料理人　桐谷	3面 3人設定
ナイツオブザラウンド(アーサー)	99,850	チロリン杉山大根	3面 3人設定
ナイツオブザラウンド(パーシバル)	100,090	ポコペン佐藤	3面 3人設定
キャプテンコマンドー(ジェネティー)	187,770	料理人　桐谷	ALL イージー設定
キャプテンコマンドー(キャプテン)	159,900	ポコペン佐藤	9面 イージー設定
キャプテンコマンドー(ショウ)	104,800	料理人　桐谷	7面 イージー設定
キャプテンコマンドー(フーバー)	178,070	料理人　桐谷	9面 イージー設定
サンセットライダーズ(1P)	234,830	ポコペン佐藤	6面 ノーマル設定
サンダーブラスター(1P)	3,407,370	里見 狂四郎	6面 連射 イージー設定
タンクフォース(1P)	612,600	ポコペン佐藤	26面 ノーマル設定

ゲームセンターコパIII　神奈川
神奈川県秦野市南矢名62-42　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
タンクフォース(1P)	1,031,700	CYR-TEM(武)	ALL 1UP×1 残×1 ノーマル
タンクフォース(2Pトータル)	1,577,600	RAG.T-ABE & CYR-TEM(武)	二人共ALL ノーマル設定
餓狼伝説(アンディボガード)	546,700	EGC-(武)POW	ALL P×14 D×16ノーマル
ゴークス(1P)	1,500,350	1週間童貞泣虫君	ALL 残×1 ハッピーエンド
キャプテンコマンドー(ショウ・(連)(必))	227,890	N.ARC-MIT	ALL ノーマル設定
ボンバーマン(1P)	10,560,700	CYR-TEM(武)	ALL1UP×3 残×0 ノーマル
ストリートファイターII(ガイル・(連))	1,909,700	IML-YUJ	ALL ツメ・4 P×20D×47
ストリートファイターII(ザンギエフ・(連))	1,635,000	N.ARC-IZA	ALL ツメ・0 P×21D×31
ストリートファイターII(ダルシム・(連))	1,662,300	FGK-BIG・K	ALL ツメ・6 P×20D×不明
キャプテンアメリカ	999,999+α	N.ARC-SUP	ALL ノーマル 残ライフ3

プレイランド長岡駅前店　新潟
新潟県長岡市城内町2-3-12 イトーヨーカドー6F　☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説(テリー)	447,000	ハニーハンターGNP	ノーマル
ナイツオブザラウンド(ランスロット)	171,420	IWA	ノーマル
ストリートファイターII(ブランカ)	1,419,800	C.N.A.	ノーマル,ALL P,D×2
ストリートファイターII(ガイル)	1,431,600	Ⓨ	ノーマル,ALL P,D11,T1
ハットトリックヒーロー	80PTS	三浦君の代理。ANDET-SYO沙織	ノーマル,ALL
キャプテンコマンドー(キャプテン)	198,930	まこぴー&ナッツ アンザーワザワ	ノーマル
F-1エキゾーストノート(マニュアル)	0'50"18	セリカ石〇,木門悪ー……うそ	ノーマル 200PTS
F-1グランプリ(Aコース,亜久里)	6'16"676	FIG-MOR	ノーマル 40PTS
F-1グランプリ(Dコース,亜久里)	8'18"762	FIG-MOR	ノーマル 40PTS
メタルブラック	471,190	年賀状ありがとう! 佐藤,近藤,本間様	ノーマル

プレイランド柏崎店　新潟
新潟県柏崎市駅前2-3-7　☎0257-24-5211

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパイダーマン(サブマリナー)	534,300	WRY	ノーマル,ALL
ゼクセクス	2,058,000	服部敏之	ノーマル,2-6 1UP×1大吉
ゆうゆのクイズでGO!GO!	330,140	ASTI	ノーマル,ALL
ワンダー3(ドンプル)	15,085,430	PRS-(甘)HAG	ノーマル,ALL
ワンダー3(ルースターズ)	1,477,000	JPP	ノーマル,残×5 超ひさしぶり
デスブレイド(ドラゴン)	435,200	PRS-HAG遊	ノーマル,ALL P×0
ダライアス(エキストラVer.)	10,366,490	JPP	ノーマル,ALL Zゾーン
USネイビー	2,107,890	ゆうげ納豆汁あずき汁ひるげボン集	ノーマル,F-18 くすめ技なし
餓狼伝説(アンディ)	439,100	PRS-RAGニセ物たいじ	ノーマル
ストリートファイターII(リュウ)	1,514,400	PRS-HAGまあそこそこかな?	ノーマル,ALL P,T2DK22

ゲームセンター101&UFO　新潟
新潟県新潟市小針上山6-12　☎025-233-3881

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナイツオブザラウンド	149,830	Picasso	4面ボス ランスロット
キャプテンコマンドー(1P・ジェネティー)	216,220	岩ゴリ	ALL
キャプテンコマンドー(1P・フーバー)	201,060	ドリッピー	ALL
スラッシュラリー(バリダカ)	3'03"45	FGK-ダッシュ野郎!!TOM	ALL カミオン使用
サンダードラゴン(1P)	3,494,000	500万までやる!? AMP-(仰)(狂)	2周目1面 4設 (連)

ゲームプラザ遊　新潟
新潟県新潟市弁天1-3-6　☎025-246-7720

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンドー(ジェネティー)	196,700	岩ゴリ	9面ボス ノーマル
スラッシュラリー(バリダカ)	3'08"51	狂四郎、君にはブーゲーがお似合いだ!	ALL CAMMION
ザ・キングオブドラゴンズ(ウィザード)	3,687,900	WLA-CAT-ZERO(納)	ALL ノーマル
ストリートファイターII(ブランカ(連))	1,638,700	VAL-Ⓚ	DKO×25 T×0 ALLパ
ストリートファイターII(E.本田(連))	1,588,200	AMP-FAI	DKO×22 T×1 ALLパ
ストリートファイターII(ザンギエフ(連))	1,528,900	CAT-(みゃあ)-Vow(美)(家)(君)Ⓦ	DKO×12 T×0 ALLパ
タンクフォース(1P)	402,000	以上ってる人micky	19面 ノーマル
ナイツオブザラウンド	申請無し	しくしく	
クイズTV合衆国	申請無し	うるうる	
大学入試	結果は3月	当店?名の皆様	3周目?(笑)

ゲームイン金沢　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII(春麗(連)付)	1,577,400	KRT-RIK 不本意!!	ALL(パ) 爪×1 D×39
ストリートファイターII(ケン(連)付)	1,555,000	まだ不幸　ルビンスキー	ALL(パ) 爪×1 D×30
ストリートファイターII(リュウ(連)付)	1,518,900	ルビンスキー　暗殺するな	ALL ザン落ち 爪×0 D×32
ストリートファイターII(E.本田(連)付)	1,444,600	JIM 不幸 ルビンスキー	ALL P×21 D×5
サンセットライダーズ(ボブ)	707,950	KRT-KOS	2-5 P×2
ガンフロンティア	1,962,760	B.J-まだ甘い!	ALL ノーマル　(連)付
ガンフロンティア	1,863,770	B.J-こんなんで全国とれるか	ALL ノーマル　(連)無
ストリートファイターII(最低点)	84,200	S∴I∴N	ALL リュウ

ハイテクセガ金沢店　石川
石川県金沢市片町1-3-9　☎0762-21-9115

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンドー(ショウ,(連)(必)付)	202,300	KRT-RIK	ラストボス ハガー×1
キャプテンコマンドー(フーバー,(連)(必)付)	176,400	ブルーリボン(闘)	ラストボス ハガー×0
ブロックブロック(ビギナー)	74,090	府和高志ぺぺぺ	ALL,ノーミス 今月も全台工設よ
サンセットライダーズ(穴ウメ)	1,032,340	ブルーリボン(闘)	ALL,P×2 ビリー(GUN)
ハチャメチャファイター(穴ウメ(連)付)	13,563,010	V.W-SOU.	6面
メタルブラック(穴ウメ(連)付)	522,400	だうだう	ALL,残×1
サンダードラゴン(穴ウメ(連)付)	4,303,700	ロングヴィ(闘)	2周目2面
ストリートファイターII(ケン,(連)付)	1,642,400	FGK-VIRGO	ALL,オールパ D×39,爪×2
ストリートファイターII(春麗,(連)付)	1,690,900	EXPO夫元気-? すさまG-Rカモネ	ALL,オールパ D×52,爪×3
★ストリートファイターII(春麗,(連)付)	1,715,800	すさまG-ARIES(よ)	ALL,オールパ D×58,爪×6

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎0779-65-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンドー(ショウ)	114,120	GOLLY-ゴルP!!	7面
キャプテンコマンドー(キャプテン)	109,430	KUMA-Ⓚ³	7面
キャプテンコマンドー(ジェネティー)	123,010	JIJI-(松)	7面
クロスソード	32,670GOLD	シャリカミニ(うす塩?)	ALL1コイン
ゼクセクス	1,372,000	久々,KWAO	1コイン 2-2
餓狼伝説(ジョー)	350,800	TWO・D-ISHI	1コイン ALL
餓狼伝説(アンディー)	421,300	TWO・D-ISHI	1コイン ALL
餓狼伝説(テリー)	364,900	TWO・D-ISHI	1コイン ALL
ファイナルファイト(コーディ)	2,636,990	KUMA-Ⓚ³	1コイン 最終面
ジェミニウイング	428,340	シャリカミニ(カレー味)	6面(なつかしいー)

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼクセクス	2,144,800	FLAP-ANP	2-5 1UPなし今ごろ
F-1グランプリ(Dコース)	7'49"101	FLAP-ANP	ALL P-40 アグリ使用
餓狼伝説(テリーボガード)	482,600	ASI 50万を目ざす	ALL
餓狼伝説(アンディボガード)	421,100	をいこれでハイスコア?MEP-TEI	ALL
タンクフォース(1P)	907,800	ぼちゃ	R34
キャプテンコマンドー(コマンドー)	86,110	無名の ASI	6面ボス

池さん1名,のび太7名,出来杉1名(のび太5名は部外者)のアルバイトがお客様のご来店をお待ちしております。しずかちゃん急募!

by 男の中の男,ヒューオブライエン研究会

★PC高田馬場(東京)

●「スターブレード」に連射がつきました。それと「ワルキューレの伝説」と「P-III」が復活しました。いつまであるかわかりませんので好きな人はやりにきてください。

by 地球にやさしいエコロジーな店員&マリー〇゛ルタン〇゛リン大好きな店員(アイコちゃんマスター〇〇゛)

★ゲームセンターIC砧&千歳船橋(東京)

●ICチェーン4店でレトロ・コーナーのリクエストを受けつけています。懐かしいリクエストお待ちしております。

★PC烏山(東京)

●「スターブレード」1回100円で連射がつきました。初心者でも3〜4コインでクリアできるみたいです(こんなに簡単になるとは思わなかった)。それと,当店もついに「ストリートファイターII」乱入OKとなりました。でも,まだまだ自分から参加するお客さんが少

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナイツオブザラウンド（ランスロット）	300,810	y-ROUTE あずれんっ♡	6面,L12,連射付き
ナイツオブザラウンド（アーサー）	214,020	y-ROUTE あずれんっ♡	5面,L10,連射付き
キャプテンコマンドー（ジェネティー）	223,170	NARC-U19-FOOL-FOX♡	ALL!連射付き ハガー×1
キャプテンコマンドー（フーバー）	190,500	東まぐれっ♡	ALL!連射付き ハガー×?
サンダーブラスター（1P連射付）	9,999,990	y-ROUTE あずれんっ♡	ALL!残0? 1P側使用
餓狼伝説（ジョーヒガシ）	668,000	若たいしょ♡	ALL ジョウヒガシ
タンクフォース（2P）	1,213,500	K,Kさまっ M,Mさまっ	ALL!
サンダークロスII（1P連射付）	4,454,100	NARC-Uø1-crypt Ai♡	1P側使用! 5周目の6面
ストリートファイターII（ザンギエフ）	1,359,900	NARC-U16-Bud Tabby	ALL!ほんの気持ちだけ♡うふっ
サンダーブラスター（1P連射付2P側）	9,766,000	NARC-U11-久しぶりの紫艦姉♡	ノーミソALL!? 失礼ノーミス残4

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クイズTV合衆国（連なし）	1,511,400	FGD-"Sir様のおかげです"(会)	ALL ノーマル 1コイン（当然）
クイズ廊下に立ってなさい！	455,400	FGD-"胃が痛い" 蟹江凱	ALL ノーマル 94.3%
キャプテンコマンドー（コマンドー）	179,120	T・PAC-BBC	10面 ノーマル
キャプテンコマンドー（ショウ）	187,570	T・PAC-Y,Y	10面 ノーマル
キャプテンアメリカ	896,202	ZXR-R,R	ALL ノーマル アイアンマン
ソルバルウ（連なし）	336,700	KWR	宇宙 ノーマル 70.3%
スターブレード（連付き）	2,083,600	Tiny-MID	ALL ノーマル
ストリートファイターII（ダルシム）	73″	Tiny-DIL	対ザンギDKO
ストリートファイターII（ケン）	96″	KLM	対サル即攻勝ち KIM改めKLM
餓狼伝説（ジョー・連なし）	643,700	RAI	ALL 3のがし

ナムコジャスコ諏訪店　長野
長野県諏訪郡下諏訪町湖浜6133　☎0266-28-6242

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンドー（ジェネティー）	184,830	FSS	9面 1コイン
キャプテンコマンドー（キャプテン）	123,630	FSS	7面 ボス 1コイン
餓狼伝説（東大）	568,900	キャサリン	1コイン ALL
餓狼伝説（アンディボガード）	404,400	Dick-EJX	1コイン ALL
ソルバルウ	119,250	かっくら	
スティールガンナー	470,540	かっくら	ミス202
タンクフォース	420,000	かっくら	R21
サンセットライダーズ（ボブ）	161,560	Dick-EJX	1コイン 6面ボス

プレイランドナムコジャスコ大町店　長野
長野県大町市九日町2502 ジャスコ大町店内　☎0261-22-8029

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンドー	36,970	・・・	ジェネティー
クロスブレイズ	217,100	NATSUE	
タンクフォース（1P）	212,200	ACE	
餓狼伝説（テリーボガード）	359,800	A.A.	
出たな!!ツインビー	1,774,550	ふくすん	2周目1面
ハチャメチャファイター	7,255,860	いとう（小四）	
デスブレイド	205,700	ACM	ドラゴン使用
バブルボブル	2,666,490	RUN	56面
サンダークロスII	1,240,690	いとう（小四）	2周目7面
ナイツオブザラウンド			

ＹＰエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンアメリカ	844,202	坂エド	1コインアイアン
ワンダー3（ルースターズ）	2,174,000	アナールトントン	
ワンダー3（チャリオット）	2,984,500	ZAP	
ワンダー3（ドンブル）	5,944,000	KOH	
パロディウスだ！	10,113,200	博士	
餓狼伝説	458,000	GNB	
ゴルフィングダグレイツ	ハーフ（−9） トータル（−12）	ベテランGAS	
SDガンダム	−10 −9	GNB	
闘神ブレイザーズ	78,630	田中リュウケン	1コイン,ALL

ゲームパレス　静岡
静岡県三島市一番町12-22　☎0559-71-3057

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンドー（ジェネティー）	187,030	HAA-左甲斐	ノーマル(連)(必) 9面
シュトラール	467,020	首都圏-YMD	ノーマル 4面 入荷2日目
メタルブラック	583,870	鉄黒㊫AEx-S²	ノーマルALL(連) ボーナスステージラッキー(パ)
ゼクセクス	2,309,800	HAT㊫No1(Z)	ノーマル2周ALL
ストリートファイターII（ブランカ）	1,575,000	HAT㊫REC-ToK	ノーマルALL(連) ALL(パ)D×17爪×2
ストリートファイターII（春麗）	1,566,900	KSD-FCM	ノーマルALL ALL(パ)D×33爪×2
ストリートファイターII（E.本田）	1,444,700	KSD-HEC(M)	ノーマルALL(連) P×21D×9爪×2
ナイトストライカー（Rゾーン）	90,713,920	HAT㊫VuR-JRA	ALL(パ)
ナイトストライカー（Tゾーン）	87,342,260	HAT㊫VuR-JRA	ノーマル ALL ALL(パ)
ワンダーモモ	304,800	HAT ㊫ Vol.10 RAZ	ノーマル ALL 古いゲーム多数(有)

プレイシティキャロット静岡店＆両替町店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎054-251-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆シュトラール（1P）	999,999	FUN WILLWAD砂沙	ALL 連射有 同日 同点クリア
サンダーブラスター（1P）	8,961,610	WAC-TDK	ALL 連射有
キャプテンコマンドー（1P）	147,170	あ〜る・滝	ステージ8 連射有
ソルバルウ（イージー）	439,630	WAD-MKT-KYO	宇宙面78.8% シールド7
スターブレード	1,530,400	ZRA吉だよ〜ん	ALL 連射 弱
ザ・キングオブドラゴンズ（マジシャン）	3,383,400	SGM	ALL 必殺技ボタン有
餓狼伝説（ジョーヒガシ）	455,000	きのうのジョー	ALL
タンクフォース（1P）	925,200	SG-ELF君はAKIちゃんが好き	ALL
ゴーリーゴースト（1P）	505	ZTT	ALL
ストリートファイターII（ガイル）	1,347,600	K,Y（吉田）	ALL

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII（ブランカ）	1,496,500	RAD	PF×22 D-21 つめ-1
ストリートファイターII（ガイル）	1,495,600	対戦好きさ!(か)	PF×22 D-9
ストリートファイターII（春麗）	1,392,200	AX	PF×22
ストリートファイターII（リュウ）	1,399,300	BAR	ALL
ストリートファイターII（ザンギエフ）	1,387,400	Mr.Y.N	D×2 タルのがし
ストリートファイターII（E.本田）	1,292,000	AX	ALL
ストリートファイターII（ダルシム）	1,285,400	やめてる(か)	ALL PF×20
ゼクセクス	2,645,100	HRO	2-7 1UP×3
F-1グランプリ（Aコース）	6′17″070	マキセリ木	DP×36

ハイテクセガ豊川店　愛知
愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャロップ	899,900	HDK	1コインALL
ギャロップ（タイムトライアル）	1′4″06	1点読みだ!HDK	1-Aクリア時のタイム
ギャラガ'88	1,379,360	YMK	1コインALL
雷牙（1P部門）	2,029,210	早く定期代がほしいB'Z	1コインALL
雷牙（2P部門）	3,505,020	おっさん1号 おっさん2号	1コインALL
ドラゴンセイバー	1,111,480	GAT	1コインALL
チャンピオンレスラー（タッグ部門）	30,833,800	タダゲーA 作戦A	1コインALL
ガンフォース（逆手クリア部門）	2,116,900	クロスハンド男 HDK	1コインALL
バトルシャーク	13,861,790	とよはしっ子	ラウンド10
ターボアウトラン	8′08″01	これでもしんぼう SuperKERO	1コインALL

キャノン最前線　愛知
愛知県岡崎市康生通東1-6　☎0564-25-2612

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆シュトラール（1P）	999,999	いいる-MOL	ALL
キャプテンコマンドー（ジェネティー）	248,340	いいる-MOL	ALL 1ミス ハガー×1
キャプテンコマンドー（コマンドー）	178,610	ZAN	最終面ボス ハガー×0
餓狼伝説（ジョー）	1,044,000	ZAT	ALL P×15
★餓狼伝説（アンディ）	632,100	ZAT	ALL P×15
クイズ廊下に立ってなさい！（1P）	449,900	TPL	ALL 93%
ブロックブロック（ビギナー）	92,520	①CYR-PET	ALL 1ミス
ストリートファイターII（リュウ）	1,413,900	K,M(武)	ALL P×22 つめ×1 W×11
デスブレイド（ファイター）	981,950	ZAT	ALL P×5
ゼクセクス（1P）	2,993,000	ZIN	2-7 1UP×3

天野スポーツのゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3（ルースターズ）	1,212,400	Hawkins	1コインALL
ワンダー3（チャリオット）	3,659,000	でい（DEI）	1コイン
餓狼伝説	445,600	XYZ	1コイン
ナイトストライカー	28,662,280	Hawkins	1コインALL
ファイナルファト	2,586,550	HIC-TRS	1コインALL
ストリートファイターII（ガイル）	1,538,300	HIC-TSR	1コインALL
ザ・キングオブドラゴンズ（戦士）	788,500	さえない軍団下っぱ 安城のSGI	1コイン9面
ゼクセクス	1,896,500	さえない軍団会長 AGE	1コイン2-4
スーパーフォーミュラ	36ポイント	HIC-TATSU,I	1コインALL
ハチャメチャファイター	2,996,320	さえない軍団総帥 SET	1コイン3面

ゲームプラザイエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストライクファイター	174,666,390	ひま人ぬいてみろ!! ひまがない人より。	ALL 残1 HIT 736
★ソルバルウ（ザッパー連付き）	675,540	MCMXC	ALL 86.6%
スターブレード（連付き）	2,021,600	MCMXC	ALL
クイズ廊下に立ってなさい！	469,700	DCC-AGAS-KAC(P)	ALL 92.6%
ナイツオブザラウンド（ランスロット）	.312,030	えふえふじぇい! 気狂いじゃないです	ROUND6ボス
★ナイツオブザラウンド（アーサー）	411,500	PAN	ROUND7 1UP×1
タンクフォース（1P）	1,039,700	あすべすと	ALL ノーミス 残3
タンクフォース（2P協力）	1,453,100	ぎゅうちゃんと、帝王だよ〜ん。	ALL
サンダーブラスター（1P連無し）	7,830,660	TOA愛好会-AUP（金髪外人）	ALL 残3 次はノーミス
メタルブラック（1P連無し）	635,520	もうちーっと気いつかわんかいボケ!!(死)	ALL タイムBは、2つで35秒

プレイシティキャロット星ケ丘店　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソルバルウ	345,290	ケーキ屋	88.0%,※連射 ノーマル設定
タンクフォース（2P）	1,405,100	(あ)&(ど)	ALL ノーマル設定
餓狼伝説（テリーボガード）	503,600	Now! 野尻	ALL(パ) ノーマル設定
餓狼伝説（ジョーヒガシ）	526,500	ZAT	ALL,P×14 ノーマル設定
ゴークス	1,015,340	DCC-AGAS-JJY	ALL,残3,(真) ノーマル設定
キャプテンコマンドー（ジェネティー）	184,760	URD	9面ボス ノーマル設定
ブロックブロック（ノーマル）	1,741,350	CR-X	ALL,残3 ノーマル設定
デスブレイド	975,750	OGI	ALL,P×5,※連射 ファイター使用
ファイナルファイト（ガイ）	3,080,390	NOW! 野尻	ALL ノーマル設定
A-JAX	全面クリア	ハイパーCR-X 実測170 馬力以上!?	山河来いや〜! 峠で勝負だ〜!

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンドー（ジェネティー）	175,750	参考の意味は何? ナスカの地上絵	1コイン 8面ボス
キャプテンコマンドー（キャプテン）	120,970	きん＋ぎん 200 ナスカの地上絵	1コイン 7面ボス
ナイツオブラウンド（1P・ランス）	205,290	とりあえず参考	4面ボス
サンダーブラスター（1P）	6,297,390		ALL
ストリートファイターII（春麗）	1,390,100	RX.のつれ?!	ALL
ストリートファイターII（リュウ）	1,454,300	RX.	ALL
餓狼伝説（テリーボガード）	458,400	バーンナッコー	ALL P×14
ワンダー3（チャリオット・1P・連なし）	4,210,700	3個目突入!! ING	ALL 残4
雷牙（1P・赤）	2,088,570	ING	ALL 残7,ノーミス
F-1グランプリ（Dコース）	7′45″362	DIO	マンセル使用 全機種ノーマル

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下る梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F-1グランプリ（Aコース）	6′03″593	WZH	40pts. 鈴木亜久里
F-1グランプリ（Bコース）	6′54″246	強力馬力 POL	40pts. 鈴木亜久里
★ボンバーマン（ノーマルゲーム）	10,753,100	級（金泉）	ALL 残0 4万落ち
★F-1エキゾーストノート（MT）	49″14	C&C NET常駐 CUB	200pts. Red
★ブロックブロック（ビギナーコース）	93,650	AIM	ALL 5面オーブなし
タンクフォース	959,700	ブリバリのNAM	ALL 1UP×4
ストリートファイターII（ザンギエフ）	4,554,800	巨〇千ファンクラブ ぼしゅう中RAY(た)	ALLパーフェクト DKO×23
ストリートファイターII（ガイル）	1,606,900	UFM 上田	ALL タルミス・ケンミス
★ワンダー3（ドンブル）	20,982,090	J.G.K-ALL(制)	ALL 残3
★ガンフロンティア	1,990,890	200万はだい上ぶ! GOL屋(ま)(真)	ALL 残4 (連)つき

ないです。みなさん遠慮せずどんどん参加しましょう。1Pもいいけど対戦をするとめきめき上達します。

★PC田町（東京）

●NEO・GEO台と「サンセットライダーズ」入荷しました。「ストリートファイターII」が乱入対戦台になっています。他店とは一味ちがう？対戦台をお楽しみください。

★PLAYSPOTするーぽん（東京）

●今月から集計店になった“するーぽん”でございます。かわいがってください。当店は渋谷ハチ公前，パチスロアルファ横，JRガード下です。

★新宿アシベ（東京）

●今月は当店のオールド・ゲームについて。「ゼビウス」「ギャラガ」はもちろん珍しいところで「ムーンクレスタ」「ハレーズコメット」等があります。また，モーニングコーヒーのサービスも実施中なのでコーヒー片手に「パックマン」なんてのもオツでしょう。

★ゲームトライ（神奈川）

●対戦者募集中！強い奴求む！（団体希望）県内外からの来店者は手紙（封書）で，いつ来店されるかと代表者の名前を記入して送っ

セガニュー光ゲームセンター　大阪
大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-7-4　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F-1エキゾーストノート (MT)	0'49"78	シューマッハ摂	ALL 200pts
キャプテンコマンドー (ジェネティー)	135,400	WATS	4機設定

ゲームスペース姫路店　兵庫
兵庫県姫路市駅前町246 神友ビルセンター会館2F　☎0792-82-4256

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説 (テリー・ボガード)	445,000	ぺ け	ALL
餓狼伝説 (アンディー・B)	487,400	ぺ け	ALL
ストリートファイターII (春麗)	1,634,800	SUR-WIZ-ARD (犯)	ALLⓅ D×52 爪×4
ストリートファイターII (ケン)	1,503,500	GIW	ALL D×23 爪×1
ワンダー3 (チャリオット)	3,799,300		
ガンフォース	3,374,800	指が痛い! R.T-MAP	ALL 残0
ジョイジョイキッド		STAGE1の昇解き大会しました。	岩ちゃん優勝 ごくろうさま。
メタルブラック		まだALL出てない 申請者求む	CD買ったが プレイヤーがない
キャプテンコマンドー		人気があるけど 申請者がないぞ	今月は本当に6つしか書けないの
ウルフファング		やりたいっ! 実はまだない	しくしく

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市船町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス	846,160	鬼の加速!KP61 小林正樹	EASY ALL LIFE×4
フェリオス	1,012,380	稀少! EXATバー 原内 渉	EASY ALL LIFE×4
スターブレード	1,930,600	GTA 大阪で212万出た	激速付 ALL (先月より早い)
ソルバルウ	549,250	HANA	1クレ 宇宙 SP×4
スーパースプリント	12,740	ナンバ兄	6面
ぶたさん	539,530	INA	ALL
リブルラブル	1,045,060	YAS	SEASON21 KISEKI13
ノックダウン	104	YAS-HAMA H4-2-8	この下は、単なる広告です。
ナイツオブザラウンド	0	YAS	源平討魔伝 トライゴン
スプラッターハウス	0	YAS	A-JAX 空牙 もあるよ!

プレイシティ NASA 杉本町　大阪
大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5　☎06-694-4909

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンドー (ジェネティー)	297,900	Seize-Y.N	ALL 残×0 ハガー×1
キャプテンコマンドー (キャプテン)	231,820	DEVICE-H.Y(楽)	ALL 残0 ハガー×1
キャプテンコマンドー (ショウ)	241,720	DEVICE-SEI(祝)	ALL 残×0 ハガー×0
キャプテンコマンドー (フーバー)	237,680	Seize-いくら	ALL 残×0 ハガー×0
F-1グランプリ (Aコース)	6'03"738	CYCLONE-2位はいらん NEC(祝)	ALL D.P.40 大甘
F-1グランプリ (Dコース)	7'40"863	SDI-まだよゆー哭きの(有)	ALL D.P.40 大甘
★ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック)	3,553,400	DEVICE-DEN	ALL 残0 L24
★ザ・キングオブドラゴンズ (ファイター)	3,540,000	DEVICE-DEN	ALL 残0 L23
★ザ・キングオブドラゴンズ (ドワーフ)	3,621,900	DEVICE-DEN	ALL 残0 L23
ストリートファイターII (春麗)	1,651,300	DEVICE-2位 はいらんSSS	ALL D×44 爪×3

ゲームセンターピノキオ&ラポス　兵庫
兵庫県明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (ガイル)	1,596,900	BOL	ALL 12-5-2 ツメ×0 D×?
ストリートファイターII (ダルシム)	1,436,800	CYR-WIZ	ALL 13-6-2 ツメ×1タルミス
キャプテンコマンドー (キャプテン)	198,400	WOOKY 練習生	ALLボス
キャプテンコマンドー (ジェネティー)	198,490	IZA	9面
F-1グランプリ (Aコース)	6'07"216	NECなめんなSAO(祝)	あぐりD.P40
F-1グランプリ (Cコース)	7'21"157	MGZ	あぐりD.P40
★ナイツオブザラウンド (ランスロット)	472,260	LCN	ALL 1ミス
ソルバルウ	529,150	USI	ALL SP×2 82%
クイズTV合衆国	830,900	助っ人WIZ使用MAP	3面 (4択)
餓狼伝説	479,000	ADL	ALL

ゲームプラザミッキー　広島
広島県広島市南区的場町1-7-2　☎082-822-5361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆クイズTV合衆国 (1P)	1,999,900	住(研)-議長 山田うっぴっぴ	ALL 1コイン カンスト
サンダーブラスター (1P)	9,999,990	住(研)-MDK 住(研)-あいれまー	ALL 1コイン 残0 2名達成
クロスソード (1P)	33,580	住(研)-はなくそぴーむ 只今恋人募集中!	ALL 1コイン シールドDX
マジカルクリスタル (1P)	638,412	この時点で勝利宣言 住(研)-MDK	ラスボス 3万おち 1コイン
ボンバーマン (1P)	6,177,900	住(研)-ゴンちゃん 只今愛人募集中!	ALL 1コイン 残0 来月に期待
タンブルポップ	1,376,800	住(研)-あいれまー 只今会員募集中!	ALL 1UP×8
ゼクセクス	2,226,700	住(研)-NDB 只今会員募集中!	2-6 1UP×0
ストリートファイターII (春麗)	1,563,700	ちろりん&からかう人&くやしくない人	ALL P×22 D×37 C×2
ストリートファイターII (ダルシム)	1,576,400	WIZくんあぶない くんちほふ	ALL P×22 D×39 C×2
ナイツオブザラウンド	225,420	乱馬大好きあんこぱん!中国女大好き	R5BOSS 1UP×0

タイトーイン002スタジアム　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターII (ガイル(連)つき)	2,003,300	CYCLONE-HURRICANE	ALLⓅ D×47つめ×1
F-1グランプリ (Cコース)	7'01"472	CYCLONE-CST(ゆ)	D.P.40 ラルース使用
サンセットライダーズ (1P(連)なし)	1,074,730	完全無欠の超うんこ Xenom(帰)(祝)	ALL残1 コルマーノ
ドリフトアウト ((連)なし)	8'48"14	CYCLONE-GRIFFIN	D.P.54 セリカ使用
ゼクセクス ((連)つき)	3,708,100	HYAKU-京城屋	ALL
スターブレード ((連)つき)	2,120,000	GTA.図式教材 島から来ました。	ALL オクトパス52万
ストリートファイターII (E.本田(連)つき)	1,698,500	CYCLONE-CST(ゆ)	ALLⓅ D×40つめ×2
★ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	4,339,200	CYCLONE-KIW	ALLⓐ(連)つき 鳥終了144万
★マジックソード (ⓐつき)	15,395,895	CYCLONE-KIW	ALL 30F(へ)なし
ゼビウス ((連)なし)	9,999,990	Xenon(帰)(祝) XEVIUE	5時間30分 7時間で達成

ウィルトークタイトー和歌山店　和歌山
和歌山県和歌山市美園町5-1-8　☎0734-26-1191

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII 対戦↓(ガイル)	44人抜き	対戦タイム勝抜人数ですますたあろおど	もう、春麗とはやりたくない!
タイムの勝ち抜き人数 ハイスコア↓(ケン)	23人抜き	タイトー四天王及び降拳組総代ますたぁ	かかってこい!たたき潰してやるぜ
木土曜日が熱い!参加してね♡(ブランカ)	11人抜き	私は元気です 小鳥遊鳥 KA	ギャールとダルがきらい まぐれだ
月間最多最終WINNERin対戦TIME	計6回	和歌山ヨガ専門学校1年生 ますたあ♡	時間と運と実力でめざそう最終勝者
メタルブラック	554,110	(うしっさん) かえるまくら♡	(連) 有りけっこう速いですよ。ALL・
ボンバーマン	1,006,800	たこやきのともぐいだよーーーーーん。	4-6面まで
F-1グランプリ (Dコース)	8'4"357	神戸コロッケ食ったひろかず	中嶋使用(参)T.A ベルギー32秒台
餓狼伝説 (アンディボガード使用)	435,100	秋屋くん こと 田村直己くん	ALLクリア
ダライアス (旧の新バージョン)	6,351,820	3画面の鬼! はざま	ACFJOTY ノーマル ALL
パワーホイールズ	3'42"76	人生楽ありゃ苦もあるさ A.H.O	中級コースALL

オキモト　広島
広島県広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンドー (ジェネティー)	233,860	IAC-カーネル グロテスキー	ALL (連)付
キャプテンコマンドー (キャプテン)	176,480	すほう	S8ボス
キャプテンコマンドー (ショウ)	200,440	すほう	S9ボス
キャプテンコマンドー (フーバー)	210,400	すほう	S9ボス
ナイツオブザラウンド (ランスロット)	217,880	IAC-すほー	S5ボス
ナイツオブザラウンド (アーサー)	203,860	IAC-カーネル	S5ボス
ナイツオブザラウンド (パーシバル)	152,470	IAC-MU	S3ボス
ストリートファイターII (リュウ)	1,612,700	RGV IACなの?	ALL D×34 もういっちょ君
ストリートファイターII (ダルシム)	1,578,500	レポートなんて魔法でーそれはまずい!	ALL D×12 くんちだよ。
スラッシュラリー (パリ-ダカモード)	3'02"09	だばだばだばだ〜! くんちほふだお	来月に期待?

TAITO INN 001 深江　兵庫
兵庫県神戸市東灘区深江北町4-8-2　☎078-441-2923

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F-1グランプリ (Aコース)	6'27"771	TAR	P-30
F-1グランプリ (Bコース)	7'26"581	フォン・わるきゅうれ	W-1位 P-30
F-1グランプリ (Cコース)	7'44"133	S.NAKAMURA	W-2位 P-28
F-1グランプリ (Dコース)	8'31"247	S.NAKAMURA	W-1位 P-32
ゴークス (1P)	492,780	ORX-005(店)	4-4
餓狼伝説 (ジョー・ヒガシ)	595,300	NIGHT・KNIGHT	
ニンジャキッズ (茜)	3,186,010	ブラッド スポーツ	ALL
SDガンダム (連付)	940,950	タコ♡	
レゾン (連付)	591,400	A・Y・DAYO	ALL
中華大仙 (連付)	724,400	J.I.	ALL

ゲームインチェリーズ　鳥取
鳥取県米子市明治町179　☎0859-23-2064

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナイツオブザラウンド (ランスロット)	375,410	ABI	1コイン7面
キャプテンコマンドー (ショー)	183,860	J	1コイン9面
キャプテンコマンドー (ジェネティー)	224,110	TAK	1コインALL
キャプテンコマンドー (フーバー)	199,400	TAK	1コインALL
ザ・キングオブドラゴンズ (ウィザード)	3,648,700	RPM-SCP	1コインALL
ザ・キングオブドラゴンズ (エルフ)	5,610,700	RPM-SYD	1コインALL
タンクフォース (1P)	1,066,200	RPM-EXE	1コインALL 1UP×0
タンクフォース (2P)	1,456,100	RPM-RED RPM-EXE	各1コインALL 1UP×3
スティールガンナー (1P側)	558,440	RPM-SCP	1コインALL 88.4%
☆クイズTV合衆国 (1P)	1,999,900+α	謎研NAR	1コイン ALL

ゲームファンタジアJOY呉店　広島
広島県呉市中通4-3-13　☎0823-21-9738

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナイツオブザラウンド	募集中!!	TAKへ電話いれろノート早くおくれ!!	キャラ別集です!
クイズTV合衆国	大人気!!	常連ピンチ!!	
サンダーブラスター (1P)	5,999,840	XPT-CAA	ALL 残0
タンクフォース (1P)	886,200	OPA	R-36 1UP×4
キャプテンコマンドー (キャプテン)	182,450	XPT-UG.	8面ボス
ゴークス (面数先)	5-6	XPT-OKN	438,440点
ゼクセクス	2,295,900	XPT-M.T	ALL 残2
餓狼伝説 (アンディボガード)	426,100	OPA	ALL P×13
雷牙	募集中!!	その他のゲームではMVSのフットボー	ルフレンジーも
ランパート	募集中!!	入荷しました。	どのゲームもノーマルだよ!

ハーフタイム　兵庫
兵庫県西宮市松籟荘7-21　☎0798-51-1807

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (ブランカ (連))	1,489,300	KSB-U'EIM	D×6 全パ
ストリートファイターII (E.本田 (連))	1,553,700	KSB-電気屋	タルミス 爪×2 D×23
メタルブラック (連)	585,540	HYAKU-BCF-BCC (百)	1コイン ALL 残りタイム16&19
ヴィマナ (連)	10,000,000+α	KSB-電気屋 & MDC	1日で2人が…! 店は半泣き…
餓狼伝説 (ジョーヒガシ)	705,600	K.K	P×10
餓狼伝説 (テリーボガード(連))	527,500	KSB-電気屋	P×15 D×2
餓狼伝説 (アンディボガード(連))	438,200	K.Aの本名は?	

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説 (ジョーヒガシ)	535,200	みたか鶴久!の井上礼太	ALL
ストリートファイターII (ブランカ)	1,308,200	謎の東洋人X	ALL
キャプテンコマンドー (ジェネティー)	209,470	RPM-RED	ALL
ファイナルラップ2 (モナコ)	3'51"21	謎の東洋人X	6周設定 1P
F-1グランプリ	32	ABC	ALL フェラーリ

チャレンジバンバン　愛媛
愛媛県松山市道後樋又4-29　☎0899-24-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★タンクフォース (1P)	1,109,700	CNT!	ALL 1C 残2
メタルブラック	596,210	JOJO	ALL 残0
ゼクセクス ((連)付)	3,892,800	明石家たるる☆	ALL 残0
クイズTV合衆国 (1P)	1,652,600	JAN	1C ALL ZAPなし
ストリートファイターII (リュウ)	1,554,000	CND-K.I	ALL P×21
ストリートファイターII (春麗)	1,504,400	えむちー	ALL P×22
キャプテンコマンドー (ジェネティー)	203,570	あ〜べよゆう!	ラストボス
ナイツオブラウンド (ランスロット)	6面ボス	ACE	
F-1グランプリ (Cコース)	7'14"159	RGV	N.ピケ
ストリートファイターII (対戦)	いつももえもえ	えむちーに空中投げ	

てください（〒251です）。常連一同お待ちしております。　by 担当

★ゲームセンターコパIII（神奈川）

●当店は，ただ今アップライト筐体16台，26インチ筐体10台を設置！ますます明るい店づくりにがんばっています。

by 店長&常連より

★PC甲府中央（山梨）

●「キャプテンコマンドー」「ナイツオブザラウンド」に必殺技ボタンをつけました。「スターブレード」には，PC松本店さんの協力で連射がつくと思います。NEWゲームはもちろんオールド・ゲームも続々入荷しています。県内ではじめての「ハードドライビン」なども入荷しています。　by 店長

★プレイランド柏崎（新潟）

●今月は，NEWゲームの発売が少ないのでオールド・ゲーム入荷のチャンス希望受けつけ中！しかし，すでに幻のゲームもあるぞ。

by タントー

★プレイランド長岡（新潟）

●NEWゲームはほとんど入荷します。しかし今，NEWゲームの発売が少ないのでオールド・ゲームの入荷チャンス！オールド・ゲー

ウィルトークタイトー空港通り店 愛媛
愛媛県松山市南斉院17-5 ☎0899-73-1381

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説 (ジョーヒガシ)	645,200	SUR-Y.T	ALL D×0 P×11
★餓狼伝説 (テリーボガード)	576,200	SUR-R.T	ALL D×10 P×16
餓狼伝説 (アンディー)	538,000	SUR-Y.T	ALL D×0 P×16
★ピットファイター	1,918,600	SUR-LEE	ALL タイ
ブラッドブラザーズ	6,454,200	SUR-R.T	ALL
スラッシュラリー (パリダカ)	3'04"44	SUR-R.T	ALL トラック使用
オペレーションサンダーボルト	3,234,390	SUR-R.T	ALL E×18
バイオレンスファイト	14,033,750	SUR-LEE	ALL
天地を喰らう	5,190,700	SUR-LEE	ALL
戦国伝承	775,800	SUR-GIN	ALL 次回TOP

エグザス 福岡
福岡県福岡市博多区東平尾3-1-36 ☎092-629-5788

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナイツオブザラウンド	408,040	SRQ	R-7 ランスロット
☆シュトラール	999,999	住吉君	ALL
F-1グランプリ	6'59"256	G.M.C.J.O	Bコース 先月のスコア
F-1グランプリ	7'40"822	G.M.C.みやさん	Dコース 先月のスコア
ソルバルウ ㊎	455,560	G.M.C.R-I	R-5 82.4% 先月のスコア
キャプテンコマンドー	255,520	H.K	JENNETY ALL 先月のスコア

ゲームキャロット住吉 長崎
長崎県長崎市千歳町11-6 ☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII	748,300	小笹 秀二	中1年生 オール
スーパーモナコGP	1'03"23	河野 彰	中2年生
ストリートファイターII	365,000	長尾 隆司	高1年生
円卓の騎士	35,200	森 健	中2年生 2面
F-1グランプリ	248,725	神谷 賢宝	中2年生 2位
F-1グランプリ	239,937	堤 広大	中2年生 1位
キャプテンコマンドー	27,200	清水 邦夫	中1年生 2面
ナイツオブザラウンド	24,480	清水 邦夫	中1年生 3面
クイズTV合衆国	17,000	松本 美則	高1年生 1面
餓狼伝説	35,900	荒木よしひろ	中1年生 3面

ゲームランド&YOU&ピース 愛媛
愛媛県松山市大街道2-4-7 ☎0899-41-5543

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルブラック	604,140	SM男 J.J 就職記念号	ALL 連付
ストリートファイターII (春麗)	1,441,500	えむち〜ショックの バーの助	ALL 連付 P×21 爪×1
ストリートファイターII (E.本田)	1,376,800	じたばたごまちゃん	ALL 連付 P×19
ギャロップ	711,770	ひつT	2-3 連付 5機設定
クロスブレイズ (ロイ)	1,715,700	Mr.レディー郵便屋	R-7 BOSS 4人設定 連付
出たな!!ツインビー	3,525,250	明石家たるる☆	2-6 連付
パロディウスだ! (ビッグバイパー)	2,592,800	明石家たるる☆	2-8 連付
パロディウスだ! (オクトパス)	964,900	東子	2-10 連付 ロースコア部門
パロディウスだ! (ツインビー)	1,565,700	山羊C	2-4 連付
ワルキューレの伝説	1,036,820	さいあくぢゃ〜	ALL 妖精×3 イージー設定

サクセス香椎店 福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18 ☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (リュウ)	1,445,200	義男君へ R.K	ALL つめ×1
ストリートファイターII (ケン)	1,479,100	ストIIMARIさん元気? ACT-LI	ALL,ALLⓅ
ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,020,400	穴うめ一号	ALL
F-1グランプリ (Aコース)	6'12"143	BEE㊛	ALL,40P 亜久里使用
タンクフォース (2P側使用)	816,800	SGF-Yoka-Fox	RD-32 1up×3
キャプテンコマンドー (キャプテン)	177,790	WIZ	ラストボス ハガー×1
餓狼伝説	459,000	ブラッディドラゴン	ちょっとミス
ソルバルウ	137,190	穴うめ二号	RATE67.3 リートラン面

ゲームスポット大橋 長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 ☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンドー	120,490	スピニング・アタッ君	JENNETY
ストリートファイターII	1,273,800	本田リュウ	ALL(リュウ)
ナイツオブザラウンド	408,610	ラッパー小出	アーサー
ザ・キングオブドラゴンズ	1,687,600	野嶋 秀則	クレリック
F1エグゾーストノート	POINTS 160	アイルトン・野田	野田ゼミナール
ブロックブロック	96,720	ゲンちゃん	R-21
キャプテンアメリカ	854,702	トニー・スターク	アイアンマン
サンセットライダーズ	$118,450	堀内 一郎	ビリー使用
テトリス	999,999	チカレタB男	ライン 964
タンブルポップ	283,400	タンブル・ポブ男	長崎大学

高知プレイハウスイン 高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7 ☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
タンブルポップ (2P)	984,000	朱 雀	10-10
サンダーブラスター (1P)	4,489,050	RYU-龍輝	7面 連なし
サンダーブラスター (1P)	4,193,790	RYU-龍輝	ALL 連なし

ホワイトハウス箱崎店 福岡
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル ☎092-641-9415

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナイツオブザラウンド (ランスロット)	258,830	INDICK-APL	1COIN 6面
ナイツオブザラウンド (アーサー)	305,950	G.M.C.SPR	1COIN 6面
★ナイツオブザラウンド (パーシバル)	205,690	G.M.C.R-I	1COIN 5面
マジカルクリスタル	882,328	WGFC-はいご	ALL
F-1グランプリ (Bコース)	6'53"957	一人3コースはきつい Prof.Y.N	D.P.40 亜久里
★F-1グランプリ (Dコース)	7'40"739	みやさんに負け? Prof.Y.N	D.P.40 亜久里
キャプテンコマンドー (ショウ)	223,500	HALFLING	ALL
ストリートファイターII (E.本田)	1,703,600	G.M.C.やちょ	ALLⓅ 爪×2 DKO×42
ストリートファイターII (ガイル)	1,870,500	BTK	ALL P×20 DKO×37
クイズTV合衆国 (1P)	1,966,800	私に一つおてつき下さいって 進士幹泰	1COIN ALL

ゲームランド花丘 長崎
長崎県長崎市花丘町14-8 城門ビル1F ☎0958-45-9511

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナイツオブザラウンド	257,170	S.F(ニセ)	6面ランスロット (3人設定)
餓狼使説	366,400	サガットの弟子	ALL(ジョーヒガシ)ノーマル設定
F-1グランプリ (ノーマル設定)	3'02"035	A.P	スズカ1位ゴール マクラーレン
F-1グランプリ (ノーマル設定)	3'01"766	A.P	スズカ1位ゴール フェラーリ
キャプテンコマンドー	193,830	HRT	最終面(ジェネティー)ノーマル設定
サンセットライダーズ	$662,930	S.F	2-5(ボブ使用) ノーマル設定
ゼクセクス	1,776,600	TCT-JOY。	2-5 ノーマル設定
クライムファイターズ	85	B.Z	4面ボス(ブーマー) (3人設定)
スーパーバレー'91	111,120	B.B	ALL ノーマル設定
ハットトリックヒーロー	32点	HSZ	ALL(西ドイツ) ノーマル設定

ゲームインプラザオリンピアン 福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンコマンドー (1P・HOOVER)	248,400	HALFLING	1C ALL ハガー×1
☆シュトラール (1P)	999,999	BUI	1C ALL
☆シュトラール (1P)	999,999	THIZUKA	1C ALL
☆サンダーブラスター (1P)	7,159,420	SHIZUKA	1C ALL 残2機
セルフィーナ (1P)	3,002,400	清水	1C 15面
ストリートファイターII (ブランカ)	1,308,000	S.A	1C,ALL サガットでミス
ナイツオブザラウンド (アーサー)	301,030	HALFLING	1C 6面ボス
タンクフォース (1P)	1,053,700	BIG	1C ALL 残2
サンセットライダーズ (1P)	237,780	TKC	1C 6面
キャプテンアメリカ (1P)	838,402	NML	1C ALL アンドロイド

サブカルチュア 福岡
福岡県筑紫野市二日市宮田町581-6 ☎092-922-6616

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,700,700	エストが好きなのよ ACE-RANKO	ALL ㋩ 連付 D×44 爪×0
ストリートファイターII ガイル)	1,827,300	夏も行くの? マスク8号	ALL ㋩ 連付 D×28 爪×0
ストリートファイターII (E.本田)	1,616,600	本田ビデオ希望! マスク1号	ALL ㋩ 連付 D×? 爪×2
ストリートファイターII (ブランカ)	1,665,500	陰で○回 ACE-RANKO	ALL ㋩ 連付 D×30 爪×0
ストリートファイターII (リュウ)	1,583,900	今度こそ160万 SUR-㊣	ALL ㋩ 連付 D×37 爪×2
ストリートファイターII (春麗)	1,527,800	完全お遊び しっぽ男 ICE	ALL㊎ガイル× D×? 爪×3
餓狼伝説 (ジョー・ヒガシ)	758,300	かにくいざる マスク13号	ALL 連付 P×? D×?
メタルブラック	593,050	さすらいのシューロンハンター GAW	ALL 連付 残=2
デンジャラスシード	4,137,350	SUR-ASA	ALL 連なし L=11 H=4
ナイツオブザラウンド (アーサー)	196,910	KID	5面の途中

神宮前キャロットハウス 宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル ☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
WWFレッスルフェスト (タッグマッチ)	全2周クリア	MGF-A・HO	デモリッション以外クリアー
タンクフォース (1P)	455,800	MGF-Y・K	RD21
スティールガンナー	543,570	MGF-Y・K	ALL ㊔222
HYDRA	858,765	DSII-MASTER	ALL ハード〜日本
サンセットライダーズ (コルマーノ)	773,520	ひまZin	2-6ボス
ナイツオブザラウンド (ランスロット)	108,990	コイツを倒せば5面ボスまで行ける!	3面 ボス あと少し
クイズTV合衆国 (2Pトータル)	921,000	ステージ2の鬼 オタキング	共にステージ3
☆シュトラール (1P)	999,999+α	MGF-KOB	ALL
ストリートファイターII (リュウ)	1,242,700	Seki	ALL

ムもすごい!

★ゲームランドウィング(静岡)

●来月号で大ニュースを発表します。う…言いたいが…。「餓狼伝説」入荷しました。「ストリートファイターII」乱入OKになりました(1台)。春になってもウィングをヨロシク!

★ゲームプラザイエローハット(愛知)

●「ウルフファング」入荷したら64機分のスコアノートを作ります。ハイスコア・ノートとは別としてですが。

★キャノン最前線(愛知)

●「ストリートファイターII」大会は第1,3土曜日のPM8:30からになりました。

★PC星が丘(愛知)

●「ストリートファイターII」対戦者まだまだ募集中!!腕に自信のある人の挑戦受けます。

★TAITO INN 001深江(兵庫)

●「ストリートファイターII」の乱入君を募集しています。乱入OKの表示があれば一声かけて乱入プレイ。

★ゲームファンタジアJOY呉

●今さらですが「雷牙」と「ランパート」を入荷しました。みなさん遊びにきてください。

★WTT和歌山(和歌山)

●「ストリートファイターII」,遠征組の方々遠いところどうもありがとうございました。他府県で対戦希望に方々ぜひ,当店へ遊びにいらしてください。順番表あり,対戦タイム(実況はなくなりましたけど),対戦仲間も気さくな人ばかりですよ。よろしく!

(店員一同)

★ゲームランド花丘(長崎)

●第4回「ストリートファイターII」対戦大会を3月20日に行ないます。毎週日曜日7時から勝ち抜き戦もやっています。どしどし参加してください。

★ゲームスポット大橋(長崎)

●活気あふれる店作りにがんばります。とくに,長大生,予備校生,ヤング社会人のみなさまきてください。

★ゲームキャロット住吉

●長崎の皆様へ…チトセピアにきたときは,当店はすぐ近くですので,ぜひ寄っていってください。

発表!
ビデオゲーム・グランプリ

さあ，今年もやってきました，恒例のビデオゲーム・グランプリ。この企画は，毎月，チャレンジ！ハイスコアのコーナーに参加していただいている約100店のゲーム・センターのみなさんや，読者のみなさんに投票していただき，その年に発売されたビデオゲームの中から，もっとも優れたゲームを選んでいこうというものです。

今年からはちょっとだけシステムも変わり，投票も手間のかかるものになってしまいましたが，そのぶん，より多くのプレイヤーの声が，作り手側に伝わるのではないかと思っています。なにとぞ，ご了承を。

では，いよいよ各賞の発表です！

＜ビデオゲーム・グランプリ，システム＞

■ゲーム・センター部門

チャレンジ！ハイスコアに参加いただいているゲーム・センターの経営者，店員の方々に，インカム面，長寿性といった面から見た良いゲームというのをあげていただいたもの。

■プレイヤー部門

チャレハイ参加店に遊びにきているプレイヤーのみなさんや，読者のみなさんに，個人的にもっとも好きだったゲーム，部分的に優れていると思うゲームをあげてもらったもの。

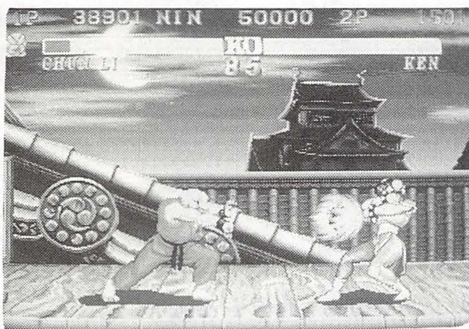
総合グランプリは上の2部門の結果から，

(ゲーム・センター部門のポイント)
＋
(プレイヤー部門のポイント)

以上の式で割り出されたポイントによって，決まるものです。

総合グランプリ

1位 ストリートファイターII (カプコン) 1693ポイント



■受賞の言葉

今回，総合グランプリをはじめとする5部門受賞の報を受け，大きな喜びを感じています。

「対戦」をコンセプトに開発し，今なお全国各地での対戦大会が活況を呈していると聞くと涙が出るくらいの喜びを感じます。

今後も皆様に愛されるゲームを作っていく所存です。『ストリートファイターII』同様の御愛顧をCAPCOM共々よろしくお願いします。

㈱カプコン　広報宣伝室　人見

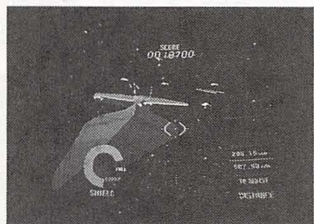
☆

'91年度の総合グランプリに輝いたのは，カプコンの『ストリートファイターII』！

美しいグラフィック，流れるようなアニメーション，個性あふれるキャラクター。初心者はボタンを叩いているだけでも楽しく，上級者には計り知れない奥深さがあるあの操作性。迫力のある技の数々……。その完成度は他のゲームの追随を許さず，1年以上もの間，ゲーム・センターを格闘場にし続け，プレイヤーを1人の武道家に仕立てあげました。

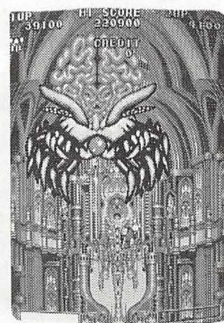
まさに誰もが納得する結果といえるのではないでしょうか。

2位 スターブレード(ナムコ) 347ポイント



スターブレードは見事にゲーム・センターの一角を宇宙空間とし，プレイヤーを宇宙への旅に誘いました。「参加できる映画を」をコンセプトに作られたこのゲームは，十二分にそれを達成できたのではと思います。これもナムコの誇るポリゴン技術だからこそできた技といえるでしょう。そして，コスト面の問題もありながらあえて導入した無限遠投影システムの果たした役割も大きいと思います。あらゆる面で未来のゲームへの第一歩となった作品といえるでしょう。

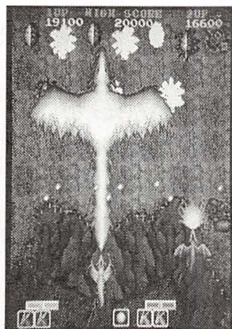
3位 出たな!! ツインビー(コナミ) 176ポイント



コナミ，バブルシステムの名作『ツインビー』を最新のハードで思う存分アレンジしたのがこの『出たな!!ツインビー』。

前作そのままの楽しい雰囲気と，かわいいキャラクター，緻密に描き込まれたグラフィック，そして軽快なコナミ・サウンドはツインビーファン，コナミファンならずとも十分満足のできるものだったと思います。シューティング部門では堂々の1位。サウンド部門では4位と大健闘です。

4位 ドラゴンセイバー（ナムコ） 149ポイント



『出たツイ』に惜しくも及ばなかったのはナムコ『ドラゴンセイバー』。

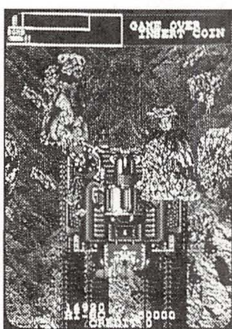
これも，続編ものですが，やはり前作『ドラゴンスピリット』の壮大でファンタジックなイメージを壊すことなく，うまくアレンジしています。特筆すべきは，そのグラフィックとサウンド。サウンド部門では見事に1位の座に輝いています。システムIIのAV表現力を見せつける作品といえるでしょう。ゲーム性において疑問に残る点もありますが……。

5位 ザ・キングオブドラゴンズ（カプコン） 101ポイント



5位は意外な健闘をみせたカプコン『ザ・キングオブドラゴンズ』。意外な，と書くと失礼かもしれませんが，予想外の高ランクに驚いています。ゲーム内容はまったく標準的な内容のアクション・ゲーム。しかし，標準的と言っても，それだけ根強い固定ファンを作るだけの完成度の高さとバランスの良さが隠れていたのでしょう。さすが，カプコン。この手のゲームでは他に真似できないものがあります。

6位 ガンフロンティア（タイトー） 98ポイント



細かく描き込まれたグラフィックで独自の世界を作りだし，固定ファンをつかんでいました。初のフル画面爆発や，ボスの登場の仕方など，演出面の力の入れかたはすごいものがあります。とくに最後のボスとの一騎討ちは圧巻。

7位 スーパーバレーボール'91（ビデオシステム） 93ポイント



プレイヤー部門では振るわなかったものの，ゲーム・センター部門では評価が高く，7位にランキングしています。いろいろな攻撃パターンを簡単な操作でですることができるのが，一般の幅広い層に受けたようです。

8位 スティールガンナー（ナムコ） 75ポイント



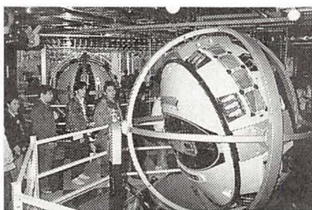
今までのガン・シューティングにはなかっったスピード感と浮遊感覚，かっこいい設定，迫力のストーリー展開。4面のラスト・ボスには誰もが度肝を抜かれました。2のできが気になるところです。

9位 コットン（サクセス） 66ポイント



なんといっても，あのおチャラけたデモによるところが大きいと思いますが，ただのデモだけのゲームだったら，これほどまでの支持は得られなかったはず。シューティングとして良くできたゲームでした。

10位 R-360（G-LOC仕様）（セガ） 57ポイント



世界初，360度回転可能な体感筐体。「ポケットの中の物を出してください」この言葉がR-360のすべてを物語っていると思います。セガ体感ゲームシリーズの一つの締めくくりとして，また次世代の体感ゲームの第1歩として重要な役割を果たしました。

11位	ボンバーマン（アイレム）	53ポイント
12位	クイズ三国志（カプコン）	52ポイント
13位	ソニックブラストマン（タイトー）	51ポイント
14位	クラッチヒッター（セガ）	50ポイント
15位	ゆうゆのクイズでGO！GO！（タイトー）	47ポイント
16位	SDガンダム（バンプレスト）	43ポイント
17位	エドワードランディ（データイースト）	42ポイント
18位	サンダークロスII（コナミ）	41ポイント
19位	ウルトラマン（バンプレスト）	36ポイント
20位	スーパーワールドスタジアム（ナムコ）	35ポイント

プレイヤー部門 グランプリ

1位	ストリートファイターII（カプコン）	1142ポイント
2位	スターブレード（ナムコ）	275ポイント
3位	出たな!!ツインビー（コナミ）	176ポイント
4位	ドラゴンセイバー（ナムコ）	125ポイント
5位	ガンフロンティア（タイトー）	98ポイント
6位	ザ・キングオブドラゴンズ（カプコン）	78ポイント

7位　コットン(サクセス)66ポイント
8位　R-360(G-LOC仕様)57ポイント
9位　スティールガンナー(ナムコ)48ポイント
10位　ゆうゆのクイズでGO！GO！(タイトー)47ポイント

プレイヤーがもっとも好きだったゲーム，プレイしたゲームを三つあげてもらって選ぶプレイヤー部門グランプリは，やはり『ストリートファイターII』に決定。

思えば，去年のAOUが終わってから今年のAOUまでの間，ストIIだけを延々やっていたような気さえします。同じように思っているプレイヤーのみなさんも，きっとかなりいることでしょう。それ程の長い間，プレイヤーを引き付けていたのは，「基本的な設定が優れていた」ということもありますが，「各キャラのバランスが絶妙に調整されていたから」というのも大きかったのではないかと思います。今でこそキャラ負けというものが発見されましたが，それも発売されてからかなり後になってのこと。発見されるのにかかった時間というのは他のゲームの寿命の数倍とも数十倍とも言えるものではなかったかと思います。やはり，すごいとしか言いようがありません。

その他の順位はというと，後はほとんど総合グランプリと同じ。シューティングが2位以降ずらっと並んでいるのは，ストIIに並ぶようなアクション・ゲームがなかったせいもあるでしょう。クイズゲームでは唯一『ゆうゆ～』が10位と妙なノリで健闘していました。

プレイヤーからの声

★ストリートファイターII（カプコン）
●今年もっともお金を使ったゲーム。おかげで大学受験がピンチです。
●1Pでもおもしろいけど，2P対戦が超燃える!
●多くの人に感動を与えた。歴史に残る名作!
●複雑な操作系でも内容がしっかりしていた。
●これのおかげで今の友人がいる。
★スターブレード（ナムコ）
●ナムコの底力爆発。このパワーをテーブルに持ってきてほしい。
●今までのゲームには味わえない感覚。
●エンディングは涙うるうるだ。
★出たな!!ツインビー（コナミ）
●ガッチンコ！と2人プレイが楽しかった。声がかわいい。でもむずかしかったなあ。
●2周目が熱い！コミカルで好き！
★ドラゴンセイバー（ナムコ）
●音楽のきれいさと，気合い弾の演出。むずかしすぎたが，やる気にさせた。
●ノーライフはだめだが，2ライフ制ならなんとか。音楽が超いい。
★ガンフロンティア（タイトー）
●いくらコンティニューしても最終ボスに負ければ強制的にBAD END へ……。真の強者しか栄光はつかめない!!その思想が気に入りました。
●世界観がすごい！
★ザ・キングオブドラゴンズ（カプコン）
●雰囲気が素敵。
●キャラクターによってゲームの雰囲気がちがった。
●背景がきれい。
★コットン（サクセス）
●世の中の白い目がきつかった。それでも，いっくぽーんだった。
●デモがGOOD！
★R-360（G-LOC仕様）（セガ）
●スゴい（高い）。コメントは無用。
●自分自身がぐるぐる回るのは興奮する。
●女性店員の実況が恥ずかしかった。
★スティールガンナー（ナムコ）
●テンポが良くて楽しめるから。
●唯一ガン・シューティングで熱中できた。
★ゆうゆのクイズでGO！GO！(タイトー)
●クイズ番組みたいにしたのが良かった。
●アニメ問題のマニアックさはすごかった。
★ソニックブラストマン（タイトー）
●東京で2発隕石破壊を見たときは……ぞぞっ。
★ウルトラマン（バンプレスト）
●ソフビのゼットン相手にイメージ・トレーニングを繰り返し，学校に行けば必ず情報交換していた。
●なぜウルトラマンはすぐにスペシウム光線をださないのかという長年の疑問に答をだした，あのシステムのすばらしさに……。
★エスケープキッズ（コナミ）
●これで何人トイレに流されたことやら。
●長い間遊べる。15時間遊べる。

ザ・ベスト・オブ・シューティング

1位　出たな!!ツインビー(コナミ)
2位　ガンフロンティア(タイトー)
3位　ドラゴンセイバー(ナムコ)
4位　スターブレード(ナムコ)
5位　コットン(サクセス)
6位　US NAVY(カプコン)
7位　チャリオット(カプコン)
8位　サンダークロスII(コナミ)
9位　E.D.F.(ジャレコ)
10位　スティールガンナー(ナムコ)

シューティングでは『グラディウス』シリーズが一段落した後だったり，名門東亜プランの元気がなかったせいもあって，かなり静かな年でした。しかし，コナミ・シューティングは強かった！『出たツイ』が『ガンフロンティア』を辛くも振り切って1位です。

『出たツイ』ですが，やはりあのベルのシステムというのは秀逸なシステムではないでしょうか。パワーアップをうまく取るためにはベルをちゃんとした数だけ撃って，後は撃ってはいけない。でも敵は容赦なく攻撃してくるので弾を撃たなくてはいけない。このあたりの攻防のバランスのことを考えたら，とてもすばらしいシステムではないかと思います。あと，2人同時プレイのゲームが数ある中，本当に2人でやって楽しめるシューティングというのも，この『出たツイ』ぐらいのものでしょう。シューティング部門1位というのも納得のできる結果だと思います。

台数が少ないながらも2位とがんばったのは，タイトー『ガンフロンティア』。それだけ，プレイヤーに与えたインパクトが大きかったのでしょう。このゲームを作ったタイトー開発のS氏のゲーム制作にかける情熱というものはすごいものだと聞いたことがあります。機会があったらぜひ誌面で紹介してみたいですね。

プレイヤーからの声

★出たな!!ツインビー（コナミ）
●目新しいところはありませんでしたが，キャラクター性の強いシューティングでとっつきやすかったです。
●コンティニューのサービスがうれしい。
★ガンフロンティア（タイトー）
●敵の弾が見やすくって親切。
●弾よけが熱い。
★ドラゴンセイバー（ナムコ）
●独特の世界観が気に入っている。
●ため撃ちと連射の方法がよい。
★スターブレード（ナムコ）
●連射装置が付くと別のゲームになる。
★コットン（サクセス）
●稼ぎが熱い。
●けっこうよくできてる。

★US NAVY（カプコン）
●エリア88に似てるといっても，また別なおもしろさがあった。
●パーフェクト・ボーナスが燃えた。
★チャリオット（カプコン）
●むずかしいけど，ハマリまくってしまう。
●とても1/3とは思えないデキだった。
★サンダークロスII（コナミ）
●あきがこないおもしろさ。
●連射装置があればおもしろかった。
★E.D.F.（ジャレコ）
●じつはハマル。
★スティールガンナー（ナムコ）
●破壊の美学。
●空中に浮遊している感じや，流れるようなスクロールには感心した。

ザ・ベスト・オブ・アクション

1位　ストリートファイターII（カプコン）
2位　エドワードランディ（データイースト）
3位　ザ・キングオブドラゴンズ（カプコン）
4位　クロスソード（アルファ電子）
5位　ボンバーマン（アイレム）
6位　デスブレイド（データイースト）
7位　ウルトラマン（バンプレスト）
8位　ルースターズ（カプコン）
9位　エスケープキッズ（コナミ）
10位　ファンタズム（ジャレコ）

アクション・ゲームでは，もちろんストIIがトップ。票がほとんどストIIに吸われてしまい，他のゲームの得票数は枯れた井戸のような状態になってしまいました。

その中でも健闘したのが2位の『エドワードランディ』。飛行機の上，ボートの上，トラックの上と休む暇なく繰り広げられるアクションの数々は，まさに「冒険百連発!!」。一面の最初がクライマックスだったり，ほんとにすごいアクション・ゲームでした。ただ，操作性に難があったり，残りライフやストーリーの展開がわかりにくかったり，というのはとても残念な点。そこらへんが改善されていれば，かなりのゲームになったんじゃないかと思います。

そして4位にはアルファ電子の『クロスソード』。これも攻防のバランスがよくできているゲームでした。アルファ電子にはNEO・GEO人気の影の立て役者として今後もがんばっていってもらいたいものです。

あと，ここには書いていませんが，11位にタイトーの『ソニックブラストマン』が入っていたのには大爆笑。確かにあのゲームも体をはったアクションだけど（笑）。

プレイヤーからの声

★ストリートファイターII（カプコン）
●内容，完成度ともにピカイチ。
★エドワードランディ（データイースト）
●本当のアクション・ゲームを見た！って感じ。
●なにかものすごいパワーを感じた。
★ザ・キングオブドラゴン（カプコン）
●「おーっ！」がむちゃくちゃかっこいい。
●「受け」とレベルアップの発想がよかった。
★クロスソード（アルファ電子）
●今までにないゲームだったから。
●世界観もいい。とにかくいい。
★デスブレイド（データイースト）
●ベニ松ルール作りました。編集部に送るので待っててください。
●ストIIの影にうもれず，よくがんばったと思う。
★ルナーク（タイトー）
●動物愛護の精神が気に入った。
●男を感じた。
●鹿なべがよい。
★ピットファイター（ATARI）
●笑わせてくれました。
★ソニックブラストマン（タイトー）
●プレイヤー自身がアクション！
★ゆうゆのクイズでGO！GO！（タイトー）
●かけ声に合わせてGO！GO！これぞアクションだ！

ザ・ベスト・オブ・グラフィック

1位　スターブレード（ナムコ）
2位　出たな!!ツインビー（コナミ）
3位　ガンフロンティア（タイトー）
4位　ゴルフィンググレイツ（コナミ）
5位　ストリートファイターII（カプコン）
6位　チャリオット（カプコン）
7位　ドラゴンセイバー（ナムコ）
8位　クロスブレイズ（アイレム）
9位　ピットファイター（ATARI）
10位　ザ・シンプソンズ（コナミ）

グラフィックで50票以上の差をつけて『スターブレード』が1位。ポリゴンで見事に宇宙の広さを表現していました。やはりあれだけの物を見せられたら“すごい”と思わない人はいません。無限遠投影システムも偉大だったと思います。

2位は『出たツイ』，BGMとマッチした美しい背景が印象的でした。

3位『ガンフロ』，銃の形に統一されたキャラたちは，美しささえ感じてしまいます。ボスの登場シーンの雲や，ボムを使ったときのラスター・スクロールも見応えありました。たくさんの鳥が飛び交う滝のシーンに心うたれた人も多いはずです。

4位にはコナミ『ゴルフィンググレイツ』。あの鳥になって飛ぶような感覚をPSAC2というチップ一つで表現しているというのだから，コナミの技術力の高さには頭が下がるばかりです。

9位の『ピットファイター』には（笑）です。たしかにあの画像取り込みはすごかった。

10位には『ザ・シンプソンズ』。ハードの進化が進んで発色数も何万色と増えてる中，あえて原色，黒縁どりオンリーにしたってことが，このゲームの評価すべき点です。このゲームに票を入れた人は，いい目を持っていると思います。

プレイヤーからの声

★スターブレード（ナムコ）
●背すじが寒くなるこの臨場感，たまらん！
●「無限遠投影システム」が気に入った。
★出たな!!ツインビー（コナミ）
●絵が見たくてやったもんだ。
●自機を見失うほどきれいでした。
★ガンフロンティア（タイトー）
●広大な大地をバックに大自然の美しさ，厳しさが伝わってくる。
★ゴルフィンググレイツ（コナミ）
●PSAC2を使った画面が最高！自分が鳥になった気分がする。
★ストリートファイターII（カプコン）
●なめらかな動きがよい。
●各キャラの動きをあんなにリアルに表現している。

★チャリオット（カプコン）
●独自の雰囲気が良かったです。
★クロスブレイズ（アイレム）
●ファンタジックでよい。
★ピットファイター（ATARI）
●あの取り込み画像は味があってよい。
★ザ・シンプソンズ（コナミ）
●やれ画像が美しいだとか，何万色使用だの言っている中で，シンプル・イズ・ベストな

ザ・ベスト・オブ・サウンドエフェクツ

1位　ドラゴンセイバー（ナムコ）
2位　ストリートファイターII（ナムコ）
3位　スターブレード（ナムコ）
4位　出たな!!ツインビー（コナミ）
5位　サンダークロスII（コナミ）
6位　ゆうゆのクイズでGO！GO！（タイトー）
7位　コットン（サクセス）
8位　ガンフロンティア（タイトー）
9位　機動戦士SDガンダム（バンプレスト）
10位　ウルトラマン（バンプレスト）

BGMだけでなく，効果音やボイスまでをもふくめて考えてもらったザ・ベスト・オブ・サウンドエフェクツ。1位は見事『ドラゴンセイバー』。2位のストIIとはほんの数票の差でした。そして3位は『スターブレード』。ナムコのメガテン細江氏の作品が1，3位と大活躍！細江氏が『ドラゴンスピリット』を手掛けるまで，ほとんど作曲なんてしたことがなく，グラフィッカーとしてナムコに入社していたなんてとても信じられない話です。

2位のストIIは，ゲームの雰囲気にマッチしたBGMもさることながら，あの「しょ～りゅ～けんっ！」などのボイスがどれだけゲームの引立て役となったことでしょう。

6位の『ゆうゆ～』も「クイズでGO！GO！」のかけ声や，「あったま，悪いんじゃない」などのゆうゆの声が果たした役割が大きいと思います。

8位『ウルトラマン』の「ヘヤッ！」というボイスや，同じく8位の『機動戦士SDガンダム』のビームライフルの音などに感動した人もかなりいました。バンプレストは効果音の使いかたを心得ているとしか思えません。これからもファンの心をくすぐる効果音を期待です。

プレイヤーからの声

★ドラゴンセイバー（ナムコ）
●ドラゴンスピリットのアレンジなど涙ものの完成度だ。
●コードの音の広がり，厚みはNO1。「水没都市」「地じん」「水穴」今も大好き！
●２面と４面の曲が秀逸。隠しミュージックは前作のファンには涙もの！
★ストリートファイターII（カプコン）
●私は昇龍拳でフスマをつぶしてしまった。
●春麗の「やっやっ」が良い。
★スターブレード（ナムコ）
●最後の敵になってはじめてBGMが流れるのがよい。
●エンディングの曲が最高。
●泣ける！
★出たな!!ツインビー（コナミ）
●とにかく多くの人に聴いてほしい。文句なし！
●「風の贈り物」等，名曲が多数！
★サンダークロスII（コナミ）
●かっこよすぎる。とくに1，5面のBOSSの曲。
●３面が聴いてて良かった。
★ゆうゆのクイズでGO！GO！（タイトー）
●おもわず一緒に叫んでしまう。
★コットン（サクセス）
●いっくぽ～ん！
●「てってけてー」をCDで聞くと体がへなへなになってしまいます。
★機動戦士SDガンダム（バンプレスト）
●効果音がすごくよかった。
★ウルトラマン（バンプレスト）
●「ヘヤッ！」「ホヤッ！」「ヤーッ！」完璧。
●私の世代には涙もの。
★レイルチェイス（セガ）
●ヘイヘイヘェ～イ！
★ソニックブラストマン（タイトー）
●「私のパンチを受けてみろ！」が最高。なんとなく強くなった気分。

ザ・ベスト・オブ・プロダクション

1位　ストリートファイターII（カプコン）
2位　スターブレード（ナムコ）
3位　エドワードランディ（データイースト）
4位　ガンフロンティア（タイトー）
5位　コットン（サクセス）
6位　ウルトラマン（バンプレスト）
7位　クロスソード（アルファ電子）
8位　スティールガンナー（ナムコ）
9位　ゆうゆのクイズでGO！GO！（タイトー）
10位　ルースターズ（カプコン），**クイズ大捜査線**（SNK），**ソニックブラストマン**（タイトー），**ドラゴンセイバー**（ナムコ）

演出面ですばらしかったゲームをあげてもらうザ・ベスト・オブ・プロダクション。1位はやっぱりストII。これには何も文句はありません。

2位には『スターブレード』。レッドアイを倒しただけでは終わらず，敵の巨大戦艦に乗り込み，破壊し，そして序盤からライバルとして出現している敵の戦闘機とのラストバトルを迎えるという，あの展開は見事。エンディングで「ついにゲームは映画を超えたか」と涙を流したのはぼくだけではないはずです。

スタブレが発売された当初，自分で操作できないじゃないと文句を言う人がいましたが，ああいった決められたコースだからこそ，できた演出というものがあるのではないでしょうか。開発者の意図はそこにあったのではと思います。

そして3位の『エドワードランディ』も全編，演出の塊のようなゲーム。これも映画的な手法を数多くもちいた作品でした。特に，文法で言うところの「倒置法」的なストーリー展開は，よくやった！と拍手を送りたいぐらい。ただ，わかりにくく，理解できた人が少なかったというのは残念でしょうがありません。

プレイヤーからの声

★ストリートファイターII（カプコン）
●キャラ１人１人にエンディングがあるのがいいぞ。
★スターブレード（ナムコ）
●敵艦との攻防は大迫力！これぞ宇宙戦！
●エンディングは1本の映画を見終わった後のような感動があった。
★エドワードランディ（データイースト）
●この部門ってこれをトップにするために作られたんじゃないですか？
●１秒も気を抜けないグラフィックが○。
★ガンフロンティア（タイトー）
●最後のボスとの一騎討ち！ゲーム史上このような渋くかっこいい演出があっただろうか？
●ボクたちは……まっていたんだ!!

★コットン（サクセス）
●笑った。
★スティールガンナー（ナムコ）
●あのスピード感，展開はどぎもを抜かれた。
★ピットファイター（ATARI）
●オープニング・デモを見て自分もトレーニングした。
★サンダーゾーン（データイースト）
●顔の部分がいかす！
●エンディング，あせった。

ゲームセンター部門　グランプリ

1位　ストリートファイターII（カプコン）
2位　スーパーバレーボール'91（ビデオシステム）
3位　スターブレード（ナムコ）
4位　クラッチヒッター（セガ）
5位　スティールガンナー（ナムコ）
6位　スーパーワールドスタジアム（ナムコ）
7位　ドラゴンセイバー（ナムコ）
8位　GPライダー（セガ）
9位　ザ・キングオブドラゴン（カプコン）
10位　ソニックブラストマン（タイトー）

ゲーム・センターの経営者や店員の方々に，インカム面，長寿性といった面から見た良いゲームというのを選んでもらうゲーム・センター部門。やはり1位はストIIでした。

『テトリス』もそうでしたが，プレイヤーにも気に入られ，ゲーム・センターの店の人にも気に入られるというのが真に良いといえるゲームだと思います。ストIIはそういった面から見ても本当に優れたゲームだっていうことがこれで証明されたのではないでしょうか。

そして予想以上にがんばったのが2位『スーパーバレーボール'91』。前作の『スーパーバレーボール』の簡単操作をさらに簡単にし，一般の人々に受けていたようです。

この『スーパーバレーボール'91』，4位の『クラッチヒッター』，また6位の『スーパーワールドスタジアム』など，スポーツものが多いのがゲーム・センター部門の毎年の傾向です。なぜメーカーが好んでスポーツ物を作るか，これでわかったような気がしませんか?

そして，予想に反していたのが，通信ものとクイズものが少なかったことです。通信ものはストIIに食われてしまい，クイズものはそろそろプレイヤーに飽きられてきたのかもしれませんね。

お店からの声

★ストリートファイターII（カプコン）
●あと1台ほしい。
●普段味わえない真剣勝負。
●一番売上に貢献してくれた。
●安定した高インカム。
★スーパーバレーボール'91（ビデオシステム）
●操作も簡単なほうなので大学生，大人に受けています。
●目だってよくないが安定している。
●息が長いゲームです。
★スターブレード（ナムコ）
●定期的にバージョン・アップしてほしい。
●安定した人気。
★クラッチヒッター（セガ）
●実名を使用したことによって，長期安定。
★スティールガンナー（ナムコ）
●一般の方でも，やればやった分だけ先に進めるところがよいです。
★スーパーワールドスタジアム（ナムコ）
●高インカム，広い支持層。

メーカー人気投票

■プレイヤー部門

1位	カプコン	237
2位	ナムコ	56
3位	コナミ	47
4位	データイースト	35
5位	タイトー	33
6位	セガ	23
7位	SNK	20
8位	NMK	12
9位	UPL	11
10位	ビデオシステム	9

■ゲーム・センター部門

1位	カプコン	69
2位	ナムコ	18
3位	セガ	12
4位	タイトー	9
5位	コナミ	8
6位	SNK	6
7位	データイースト	3
7位	サクセス	3
7位	ジャレコ	3
7位	アイレム	3

去年まではプレイヤーのほうにしかなかったメーカー人気投票ですが，今年からはゲーム・センターの方々にも投票してもらうことにしました。

結果はどちらもカプコンがトップ。ストIIの影響もあると思いますが，他にも『クイズ殿様の野望』や『クイズ三国志』，『ワンダー3』や『ザ・キングオブドラゴンズ』など，ゲーム一つ一つのクオリティが非常に高く，外れがないってことがプレイヤー，ゲーム・センターの経営者，共に信頼を高めた要因ではないかなと思います。

2位も両方ともナムコという結果になりました。『スターブレード』，『スティールガンナー』など大型は相変わらず好調ですが，テーブルゲームは元気がありません。もう少しテーブルのほうにも力を入れてもらいたいものです。

プレイヤー部門で注目すべきは，前年7位からタイトー，セガを追い抜き4位に浮上したデータイーストの健闘でしょう。他のメーカーに影響されず独自の色を持ったゲームを出し続けてきた努力が，この結果に結び付いたのだと思います。

総　評

予想はしていましたが，やはりストIIざんまいの結果に終わりました。でも，それだけの価値のあるゲームだったと思います。

1年もの間，同じゲームに熱中でき，一つのゲームを通して新しい友達まで作ることができる。これだけのゲームを作られたら他のメーカーは太刀打ちできないと思います。あらためてストIIのすごさを感じました。

そして他のゲームに目を移してみると，ある意味でこの年は転機であり，スタートとなる年ではないかなと思います。

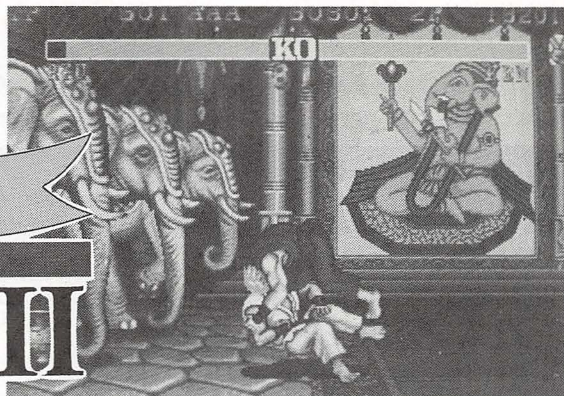
初の360度回転筐体，スターブレードの無限遠投影システム，コナミのPSAC2，32ビット基板の登場，などなど，ゲームの新時代を感じさせる物の登場や出来事がいくつもありましたからね。これがいい時代へのスタートであることを望みつつ，'91ビデオゲーム・グランプリの幕を閉じたいと思います。（やんま）

好評連載！

ホンキホンネ 第8回 スペシャル

BATTLE OF STREET FIGHTER II

バトル・オブ・ストリートファイターII



●前回までのあらすじ●

ベーマガ・ライターズの中から12人を選抜して，総当たりのリーグ戦による「ベーマガ杯争奪ストリートファイターII大会」が開催されることになった。それを聞いたライターたちは，大会に備えて猛特訓を開始する。

やんまと佐久間は，リュウ・ケン部屋を名乗り，日々，波動拳と昇竜拳の鍛錬をつづけた。編さんと猪野も本田部屋を結成。ブランカ使いの宮塚は「虎の穴」と呼ばれるゲーム・センターに入門し，腕を磨いた。山下は，春麗の「空中投げ」を完成させつつあったが，夜中のマイコン・ルームで見た「鬼」に，恐怖を覚えていた。

そして，大会がスタート。ジャブ昇竜拳，アッパー昇竜拳という新必殺技を華麗に披露するリュウ・ケン部屋の2人。「虎の穴」ばかりか，闇のストII組織「ベガ・コネクション」での地獄の特訓をくぐり抜けてきた宮塚ブランカ。完璧主義の解せないクン。影で優勝を画策する正体不明の男。そして，新宿で辻斬りをしていた赤烏も編集部に向かいはじめ，優勝の行方はまったく予想がつかなくなってきた。

（この物語は，1991年5月14日時点の戦いをもとに書かれています。なお，本文中には事実を多少脚色している部分もあります）

Written by 山下 章

§17 ブランカつぶしII

手塚もベニーにつづくことにした。

対宮塚戦の戦いかたのことだ。

ベガ・コネクションで育て上げられたブランカと真正面からぶつかった場合，勝機は万に一つもない。手塚はそう思う。

なにしろ，『ストII』に対する経験値がまるでちがう。ロールプレイング・ゲームにたとえるなら，これから冒険に旅立つ少年と，すでに最後のエリアに足を踏み入れた勇者ほどのちがいだ。

「虎の穴」で猛特訓を積み，さらにベガ・コネクションの修羅場をくぐり抜けてきたアーケード・ゲーム・ライターの宮塚秀巳は，少なくとも何百回という単位で「ROUND 1」という声を聴いているはずであった。

対して，小説の入稿に終われていた手塚一郎は，わずか数十回程度しか『ストII』のコンパネに触れたことがない。

経験の浅さはイメージ・トレーニングで補うより他にない，と手塚は考えていた。

だから毎日，仕事で疲れた体を襲う睡魔と戦いながら，ベントスタッフにある自分の机の上に，雑誌の『ストII』特集記事を広げて戦略を練った。手塚が仕事を終えるのは，たいてい夜中の12時を回る頃であったから，風営法によりゲーム・センターが閉まっている以上，このような方法を取るより仕方なかったのだ。

相手があの攻撃できた場合は，こうした技で切り返す。あのライターに対しては，こんな攻撃パターンが有効だ――。

しかし，そのイメージ・トレーニングは，さしたる効果をもたらさなかった。頭の中をかけ巡るリュウ・ケンや春麗たちが，あろうことか柵を飛び越える羊の役割を果たしていたからである。

「昇竜拳が253本，昇竜拳が254本……」

気がついたときはいつも，机に伏した手塚の頬を，ブラインド越しの朝日が優しくなで上げていた。

（このままじゃ，いけない）

深夜のイメージ・トレーニングが効率の悪いことに気づいた手塚は，大会1週間前から，近所のモスバーガーで真昼の特訓を行なうことを決意した。

（まず大事なのは，各キャラクターが使える技のだしかたを，完璧に覚えることだ）

右手にてりやきチキンバーガーとチェック・ペン，左手にチェック・シート――それが手塚の昼時の基本スタイルである。

自作の「ストII技一覧表」の技のだしかたの覧をチェック・ペン――すなわち赤いマーカーで塗りつぶし，その上にチェック・シート――透明な緑色の下敷を重ねる。ちょうど学生が試験前に，教科書に書かれている重要語句や年号を覚えるのと同じやりかただ。

チェック・ペンで塗られたところは読めなくなるので，そこに書かれた文字を手塚が思いだす。

「昇竜拳は――えーと，相手が右にいるときなら，右，下，右下，それにパンチボタン。ふむ，フェルコメンハイト！」

チェック・シートをはずして自分の答えが正しかったことを確認すると，今度はその技を使うときのイメージ・トレーニングに入る。

こうした過程を，すべてのキャラクターについて，1日一度ずつ繰り返すのだ。

特訓の成果あって，手塚はすらすらとあらゆる技のだしかたを言えるようになっていた。

しかし，理論と実戦はちがう。それは手塚も重々承知していた。

ましてや，宮塚ブランカの派手な勝ちっぷりを見せつけられたあとでは，イメージ・トレーニングだけを頼りに戦おうなどという気が起きるはずもない。

大会第39戦。宮塚vs手塚。

だから手塚は，ベニー松山と同じく，とりあえずキャラクター選択の段階で，宮塚のブランカをつぶしてしまおうと考えた。

一度目のカードバトルで，ブランカ同士が激突する。

（がるるる。またかよ。そっちがその気なら……）

ルールとは言え，得意とするブランカを封じ込められることに深い憤りを感じていた宮塚は，二度目のカード・バトルに，細工を施すことにした。

ギャラリーの予想を裏切り，リュウ・ケンのカードをだしたのである。

「はうっ！」

驚いて奇声を発したのは手塚だ。手塚の右手には，ブランカつぶしを敢行するためのブランカ・カードが握られていた。

にもかかわらず宮塚がリュウ・ケンに乗り換えたということは――そう，宮塚ケンvs手塚ブランカという異色の対決が行なわれることになったのである。

「さて手塚さん。さぞや美しいブランカの動きを見せてくれるんでしょうねぇ。うぉっうぉっうぉっ」

結果は火を見るよりも明らかだった。

なにしろ，手塚がブランカを使用するのは，このときがはじめてだったのだ。

チェック・シート暗記法で個々の技のだしかたを理解していても，人間相手の戦術となると話がちがってくる。

手塚が切り札として使用したローリング・アタックも，ことごとく宮塚ケンの昇竜拳にたたき落とされた。

ブランカのローリング・アタックは，カウンターで落とされたときに，通常よりも大きなダメージを受ける。実際に戦ってみなければ，わからなかったことだ。

2－0。宮塚ケンの一方的な勝利であった。

カードバトルで失敗すると，これほどの悲劇を招くものか――参加選手一同が，あらためてベニー松山が制定したルールの奥の深さを知ることになった。

「がるるる。ブランカよ，許してくれ。今回ばかりは仕方なかったんだ」

いとおしいわが子に語りかけるかのごとく，ディスプレイ内側に横たわるブランカに，顔を近づけて謝罪する宮塚。

その間にも，新たなる対戦者が，宮塚の脇のプレイヤー・シートに着こうとしていた。

第40戦のカードは，宮塚vs山下。

言わば，宮塚vsスタジオベントスタッフの3連戦である。

（どうせベントの連中は，オレのブランカをつぶしてくるに決まってる。手塚さんと同じ目に合わせてやるぜ。がるるっ）

山下とのカードバトルにおいて，宮塚は最初からリュウ・ケンのカードを手にしていた。使い慣れぬ山下のブランカを，またも昇竜拳の餌食にしてやろうという腹だ。

ところが，山下が提示したカードは，ブランカではなかった。

「がるーうっ！」

今度は，宮塚が驚愕の声を上げていた。

そのカードに描かれていたのは，青い拳法着をまとった黒髪の美女――春麗だったのである。

もとより，山下にはブランカつぶしを行なう気など，毛頭もなかった。

（試合に敗れてもいいから，ベガ・コネクションのブランカの強さがどの程度のものなのか，身を持って体験してみたい――）

はじめて宮塚のブランカを見たときから，山下の頭の中には，そんな欲求が頭をもたげていた。

だから，何の迷いもなく，春麗のカードをピックアップすることができたのだ。

山下が春麗を選ぶことが最初からわかっていたなら，宮塚も素直にブランカのカードで応じたことであろう。だが，その直前に対戦したベニー松山と手塚一郎のブランカつぶしが宮塚を疑心暗鬼にさせ，リュウ・ケンのカードを選ばせてしまったのである。

カード・バトルの成り行きを見守っていたリュウ・ケン部屋長のやんまは，この試合にいたく興味を抱いていた。

（キャラクター選択では，宮塚クンの思惑がはずれたと言っていいだろう。が，だからと言って山下さんが絶対的に有利となるわけではない。宮塚クンのあのケン――相当なレベルだ。我らリュウ・ケン部屋に近いところまできている）

やんまが弟子の佐久間“リュウ”介に視線を送ると，佐久間も宮塚ケンの強さを認識しているらしく，こくりとうなずいた。

「ROUND 1！」

コンピュータのボイスが鳴り響いた。

「いくぜ，山下さん！」

試合開始から数秒の間を置いて，宮塚がレバーを下，右下，右と入れて，大パンチ・ボタンを押した。リュウ・ケンが気合いを弾状にして飛ばす「波動拳」のレバー入力だ。

しかし，波動拳は発射されなかった。

ビシッ。

スルスルと近づいてきた山下春麗が，しゃがんでの中足払いを，波動拳のモーションに入った宮塚ケンの足元にヒットさせたのである。

「ちっ，それならもう1発――」

ひるむことなく，再び宮塚ケンが波動拳を撃とうとした。

ビシッ。その足元に，またも山下春麗の中足払いが当たる。

（うかつに波動拳は撃てないぜ。がるるる）

波動拳が春麗の中足払いで封じ込められてしまうことを悟ると，宮塚は戦法を切り替えることにした。

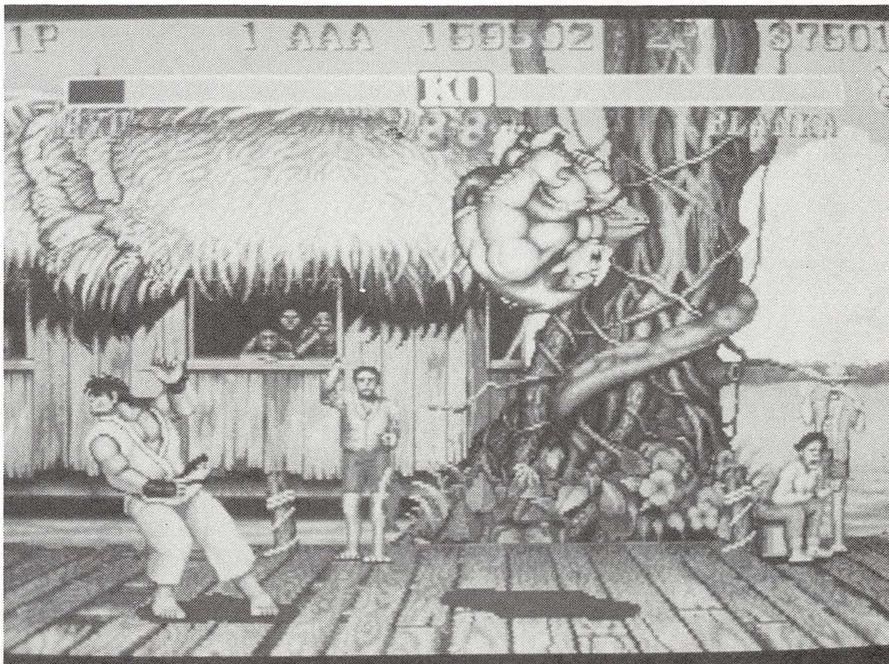
ふらふらと前後に動き回っている山下春麗に対して，しゃがみながらの大キック「回転足払い」を放ったのである。

しかし，山下春麗は慌てなかった。

わずかに身を引き，それを空振りさせると，回転したために背中を見せている宮塚ケンにスタスタと接近していき，「やぁっ」と投げ捨てたのだ。全キャラクター中，移動速度がもっとも速い春麗ならではの間合いの詰めかたである。

「ぐぬぅ――」

近づいてくるかと思えば後退し，少しでも隙を見せれば，中足払いを当ててまたも逃げていく山下春麗。



このヒット&アウェイ戦法にしびれを切らした宮塚が，意表を突いての大技を試みた。

「竜巻旋風脚！」

ケンが自らの体を軸に高速回転しながら，連続蹴りを放つ必殺技だ。相手は下手をすると，回転から繰りだされる蹴りを立てつづけに食らい，一気に体力を半分ほど失うことにもなりかねない。

だが，やはり山下春麗は冷静だった。

宮塚ケンが旋風脚を放ちながら一定の間合いに接近すると，斜め後ろにポーンと跳び上がった。そして，空中でレバーを右に入力しながら，中パンチボタンを押す。

「やあっ」

旋風脚をだしていたはずの宮塚ケンが，空中で山下春麗に抱えられ，一瞬後には地面にたたきつけられていた。

山下春麗の秘奥義「旋風脚投げ」が炸裂したのだ。数ある春麗の空中投げのバリエーションの中でも，間合いとタイミングがポイントとなる，極めて難度の高い技である。

（むうっ——）

ディスプレイに近い位置で試合を観戦していた解せないクンは，この山下春麗の動きに，愛用のストリートファイターII手帳を開かずにはいられなかった。

「山下春麗の空中投げ，侮れじ」

その1文が，解せない手帳の新しいページに書き加えられた。

それからわずか数十秒後，解せないクンの見る目が正しかったのを証明するかのように，山下春麗が変幻自在な「投げ」を駆使して，宮塚ケンを撃破した。

ブランカではなかったと言え，あのベガ・コネクション出身の宮塚を，山下が破ることになろうとは，誰が予想しただろうか。

「がるる——うっ！　これは夢だ，夢に決まってる！」

宮塚はブロンドの頭を抱え，半ば気が触れたかのように絶叫しながら，マイコン・ルーム内を駆けずり回った。つい2試合前，余裕に満ちた態度でベニー松山を倒し，飛び跳ねながら足の裏で勝利の三三七拍子を鳴らしていたときからは，想像もつかない光景である。

宮塚は，震えていた。

「ま，まだ，これで終わったわけじゃない。ゆ，優勝すればいいんだ——」

明らかに，何かに対しておびえているようである。

この試合を終えたところで，

やんま，5勝0敗。

解せないクン，5勝0敗。

宮塚秀巳，5勝1敗。

山下　章，5勝1敗。

情報局長，5勝1敗。

佐久間“リュウ”介，4勝2敗。

ギャラリーたちは，優勝者が以上の6名の中からでるのは確実と予想するようになっていた。これまでの戦いぶりからしても順当なところである。

だが，対山下戦の敗北を契機に，宮塚が崩れた。直後に行なわれた，解せないクン戦，やんま戦で，連敗を喫したのだ。

（ひゅっひゅっひゅっ）

編さんの脳裏に，宿直室での，あの男の気味の悪い笑い声が甦ってきた。

（最後まで踊ってもらいますよ。オレさまの優勝を華やかに飾るための脇役として，ね）

ヤツの台詞が，しだいに鮮明に浮かび上がってくる。

編さんは思った。

（とても偶然とは思えない宮塚クンの5連戦。そして，山下クンに途中で負けて，一気に優勝戦線から脱落していった——。これもすべて，アイツが計算済みのことなのか？）

その思考を中断させる歓声が，マイコン・ルーム内に湧き起こった。

「うぉーっ！」

一同の目は，拳を振り上げる山下に注がれていた。

勢いに乗る山下春麗が，やんまケンをも撃破していたのである。

（次号につづく）

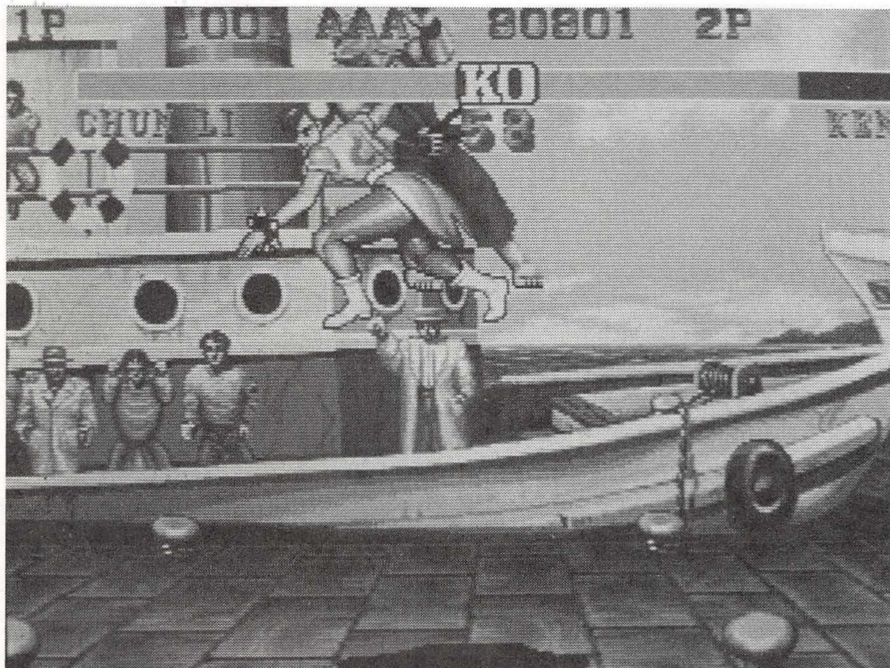
☆あとがき

いつも，この『バトル・オブ・ストII』の原稿は，ほぼ1日で書き上げています。これが，つらいのなんの。もう二度とこんな連載はするまいと思ったりもするのですが，けっこう楽しんでいたりもして……。『ストII』の対戦プレイのおもしろさを，少しでも多くの人に伝えられたらうれしいなあ。

ところで，アーケードでいよいよ『ストIIダッシュ』が登場しますね。うれしいことではあるんですが，じつはちょっと困っていたりもするんです。なぜ困るのか——残念ながら，『バトル・オブ・ストII』が完結していない今は，まだ書くことができません。適当に想像してやってください。

さてさて，物語はいよいよ佳境に入ってきました。みなさんの予想どおりになるかどうか，クライマックスはもうすぐです。

次回は，いよいよリュウ・ケン部屋同門対決が行なわれます。お楽しみに。





【福岡県遠賀郡・かーばんくる？才】

■われら参加選手応援団■

●今，友人とどちらが早くクリアできるかを競争しています。ボクが本田で，彼がブランカです。先日，彼がベガまで行ってしまったので，負けてしまいそうです。でも，この物語の編さんのように，ボクもガンバりたいと思います。編さん，ファイト！

【埼玉県川越市・桜間長太郎17才】

■**編**：まだまだ私だって優勝を狙っているぞ。──ちょっと無理か。

☆

●ボクのマイキャラはケンです。今，M.Kクンの春麗に勝つため，昇竜拳30本セットで修行中です。おたがいガンバりましょう，やんまさん。

【鹿児島県川辺郡・S.KEN？才】

■**やんま**：おう，キミもうまくなったら，リュウ・ケン部屋に入れてやるぜ！

☆

●まさか赤鳥さんがガイルを使うとは，思ってもみなかった。赤鳥ガイルがどんな動きをするのか，とても楽しみだ。というわけで，赤鳥ガイルと，ベガ・コネクションの宮塚ブランカにガンバってもらいたい。あと，できれば12月号で歌っていた赤鳥さんの歌のメロディーを教えてください。

【神奈川県横浜市・救世主戦部ワタル13才】

■**赤鳥**：オイラのテーマ曲は，アニメ『デビルマン』の替え歌だーね。キミも地元で歌ってやってほしいのことよ。大会でのオイラの活躍に期待していてくれ。

☆

●ボクは『ストII』ファンです。使っているキャラは，ガイル小佐です。毎回このページに載る勝敗表を楽しみに見ています。そこで質問なんですが，なぜ赤鳥龍吉は遅刻するんですか？

【鹿児島県川辺郡・GUILE BOY？才】

■**赤鳥**：♪赤鳥，なぜ遅刻するの～，カラスの勝手でしょ～。古い？

■**山下**：各選手への応援のおハガキをお待ちしています。



【埼玉県川越市・藤森和代？才】

ベーマガ杯争奪ストリートファイターII大会勝敗表（第43戦までの途中経過）

プレイヤー＼対戦相手	山下　章	手塚一郎	ベニー松山	MUNEPI♬	猪野清秀	やんま	宮塚秀己	解せないクン	佐久間亮介	情報局長	編さん	赤鳥龍吉	第43戦までの戦績
山下　章		○ リュウvs春麗 2−1	○ 春麗vsリュウ 2−1	○ 春麗vsブランカ 2−1	○ 春麗vsダルシム 2−0	○ 春麗vsケン 2−1	○ 春麗vsケン 2−0				× 春麗vs本田 0−2		6勝1敗
手塚一郎	× 春麗vsリュウ 1−2		× 本田vsブランカ 1−2	× 本田vs春麗 1−2	○ 春麗vsダルシム 2−0	× 春麗vsケン 0−2	× ブランカvsケン 0−2	× 春麗vsダルシム 0−2			× 春麗vs本田 0−2		1勝7敗
ベニー松山	× リュウvs春麗 1−2	○ ブランカvs本田 2−1		× ブランカvs春麗 0−2	○ 本田vsダルシム 2−0	× ダルシムvsケン 0−2	× 本田vsガイル 1−2	× 春麗vsブランカ 1−2	× ダルシムvsリュウ 0−2	× ブランカvsケン 1−2	× 春麗vs本田 0−2		2勝8敗
MUNEPI♬	× ブランカvs春麗 1−2	○ 春麗vs本田 2−1	○ 春麗vsブランカ 2−0			× 春麗vsケン 1−2	× 春麗vsブランカ 0−2	× 春麗vsダルシム 0−2	× 春麗vsリュウ 1−2	× 春麗vsケン 1−2	○ 春麗vs本田 2−0		3勝6敗
猪野清秀	× ダルシムvs春麗 0−2	× ダルシムvs春麗 0−2	× ダルシムvs本田 0−2			× ダルシムvsケン 0−2	× ダルシムvsブランカ 0−2	× ダルシムvsブランカ 0−2	× ダルシムvsリュウ 0−2	× ダルシムvsケン 0−2	× ダルシムvs本田 0−2		0勝9敗
やんま	× ケンvs春麗 1−2	○ ケンvs春麗 2−0	○ ケンvsダルシム 2−0	○ ケンvs春麗 2−0	○ ケンvsダルシム 2−0		○ ケンvsリュウ 2−1				○ ケンvs本田 2−0		6勝1敗
宮塚秀己	× ケンvs春麗 0−2	○ ケンvsブランカ 2−0	○ ガイルvs本田 2−1	○ ブランカvs春麗 2−0	○ ブランカ 9 ダルシム 2−0	× リュウvsケン 1−2		× ケンvsブランカ 1−2	○ ブランカvsリュウ 2−1		○ ブランカvs本田 2−0		6勝3敗
解せないクン		○ ダルシムvs春麗 2−0	○ ブランカvs春麗 2−1	○ ダルシムvs春麗 2−0	○ ブランカvsダルシム 2−0		○ ブランカvsケン 2−1			○ ダルシムvsブランカ 2−1			6勝0敗
佐久間亮介			○ リュウvsダルシム 2−0	○ リュウvs春麗 2−1	○ リュウvsダルシム 2−0		× リュウvsブランカ 1−2			× リュウvs春麗 1−2	○ リュウvs本田 2−0		4勝2敗
情報局長			○ ケンvsブランカ 2−1	○ ケンvs春麗 2−1	○ ケンvsダルシム 2−1			× ブランカvsダルシム 1−2	○ 春麗vsリュウ 2−1		○ ブランカvs本田 2−1		5勝1敗
編さん	○ 本田vs春麗 2−0	○ 本田vs春麗 2−0	○ 本田vs春麗 2−0	× 本田vs春麗 0−2	○ 本田vsダルシム 2−0	× 本田vsケン 0−2	× 本田vsブランカ 0−2		× 本田vsリュウ 0−2	× 本田vsブランカ 1−2			4勝5敗
赤鳥龍吉													0勝0敗

・ビデオゲーム・
CLASSIC GUIDE
(クラシック ガイド)

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載するとともに，価格が1万円前後で比較的入手しやすい良質の作品を毎月1作ずつ，とくにピックアップして紹介していこうというページです。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

今月のおすすめ中古基板『エグゼドエグゼス』

今月のおすすめ基板は，1985年，カプコン作品『エグゼドエグゼス』を紹介したいと思います。

以前に紹介した『スターフォース（テーカン）』の少しあとに発売された，縦スクロール・連射バリバリ・シューティングの先駆け的作品の一つです。

『エグゼドエグゼス』ってどんなゲーム？

8方向レバーと2ボタンで自機カーネル号（2P側はサージェント号）を操作します。ボタンは，ショットとクラッシュに使用します。

ショットは射程があり，『スターフォース』同様「地上・空中弾共通システム」が採用さ

ビデオゲーム中古基板情報

ゲーム基板

アイレム

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ボンバーマン	100,000円	'91年	アクション	有	有		(有)テクナート
サンダーブラスター	98,000円	'91年	シューティング	有	有		(有)テクナート
クロスブレイズ	80,000円	'91年	ファイティング	有	有		ソフトランド秀和
ボンバーマン	80,000円	'91年	アクション	有	有		富貴商会
クロスブレイズ	50,000円	'91年	アクション	有	有		(有)テクナート
ガンフォース	40,000円	'91年	アクション	有	有		(有)テクナート
ギャロップ	38,000円	'91年	シューティング	有	有		アップル(有)ママトップ内
大工の源さん	35,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
エアデュエル	35,000円	'90年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
エアデュエル	30,000円	'89年	シューティング	有	有	M72ロムキット¥12,000	(株)キョーワインターナショナル
最後の忍道	30,000円	'88年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
Mr.ヘリの大冒険	30,000円	'87年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
R・タイプII	30,000円	'90年	シューティング	有	有		ソフトランド秀和
大工の源さん	30,000円	'90年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
イメージファイト	28,000円	'88年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
イメージファイト	28,000円	'88年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
イメージファイト	23,000円	'87年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
R・タイプII	22,000円	'91年	シューティング	有	有		(株)メッセサンオー
R・タイプ	22,000円	'87年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
R・タイプ	15,000円	'87年	シューティング	有	有	サブボード付ロムキット¥10,000	(株)キョーワインターナショナル
覇沙夢	15,000円	'91年	パズル	有	有		カナヤ商会
妖獣伝	10,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ロードランナー	10,000円	' 年	パズル	有	有		(株)ケイアイシー
迷宮島	8,000円	'88年	ブロックゲーム	有	有		ソフトランド秀和

ATARI

ガントレットII	60,000円	'87年	アクション	無	有		(株)メッセサンオー
ビットファイター	50,000円	'90年	アクション	有	有		(有)テクナート
ガントレット	35,000円	'86年	アクション	有	有	ハーネス，－12電源付	(株)キョーワインターナショナル
センティピード	25,000円	'85年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ランパート	25,000円	'91年	パズル	有	有		(有)テクナート
クラックス	5,000円	'89年	パズル	有	有		(有)テクナート
クラックス	3,000円	'89年	パズル	有	有		(株)キョーワインターナショナル

イーストテクノロジー

ギガンデス	12,000円	'90年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー

ウッドプレイス

キングオブボクサー	6,000円	'86年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ファイヤートラップ	5,000円	'87年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ファイアトラップ	5,000円	'87年	アクション	有	有		(有)テクナート

SNK

ASO	15,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ASO	13,000円	'85年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー

カネコ

ギャルズパニック	40,000円	'90年	パズル	有	有		(有)テクナート
ヘビーユニット	10,000円	'88年	シューティング	有	有		(有)テクナート

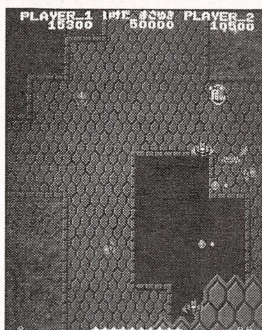
カプコン

ストリートファイターII	220,000円	'91年	ファイティング	有	有	新品	ソフトランド秀和
ストリートファイターII	200,000円	'91年	ファイティング	有	有	中古	ソフトランド秀和
ストリートファイターII	190,000円	'91年	アクション	有	有		(有)テクナート
ストリートファイターII	180,000円	'91年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
キャプテンコマンド	150,000円	'91年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
キャプテンコマンド	150,000円	'91年	アクション	有	有		(有)テクナート
ナイツオブザラウンド	140,000円	'92年	アクション	有	有		(有)テクナート
ワンダー3	139,000円	'91年	キャラクター	有	有	中古	ソフトランド秀和
キングオブドラゴンズ	120,000円	'91年	アクション	有	有		(有)テクナート
ワンダー3	120,000円	'91年	アクション	有	有		(有)テクナート
ワンダー3	110,000円	'91年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
マジックソード	110,000円	'90年	キャラクター	有	有		ソフトランド秀和
ザ・キングオブドラゴン	110,000円	'91年	アクション	有	有		富貴商会
天地を喰らう	98,000円	'89年	アクション	有	有		アップル(有)ママトップ内
マジックソード	90,000円	'90年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
ニモ	85,000円	'89年	アクション	有	有	CPシステム	カナヤ商会
闘いの挽歌	20,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
虎への道	18,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
クイズ殿様の野望	18,000円	'91年	クイズ	有	有		(株)ケイアイシー
エグゼドエグゼス	15,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
1943	15,000円	'87年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
1942	12,000円	'84年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
アタックス	10,000円	'91年	パズル	有	有		(株)ケイアイシー
ドカベン	9,000円	'89年	パズル	有	有		アップル(有)ママトップ内
アタックス	8,000円	'91年	パズル	有	有		(株)キョーワインターナショナル
1942	7,000円	'84年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
バルガス	7,000円	'84年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル

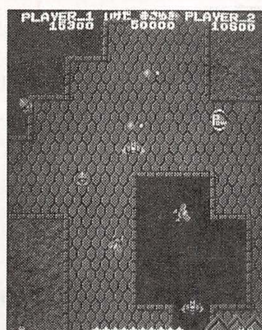
コナミ

ゼクセクス	100,000円	'91年	シューティング	有	有		ソフトランド秀和
ゼクセクス	80,000円	'91年	シューティング	有	有		(有)テクナート
サンセットライダース	80,000円	'91年	アクション	有	有		(有)テクナート
ゼクセクス	70,000円	'91年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
サンダークロスII	65,000円	'91年	シューティング	有	有		(有)テクナート
ゼグゼクス	65,000円	'91年	シューティング	有	有		富貴商会
サンダークロスII	60,000円	'91年	シューティング	有	有	新品	ソフトランド秀和
サンダークロスII	55,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
グラディウスII	50,000円	'88年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
海外版ライフフォース	48,000円	'86年	シューティング	無	有	内容はサラマンダと基板同じ	(株)メッセサンオー
グラディウスII	48,000円	'87年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル

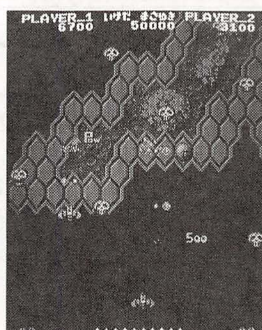
■(株)キョーワインターナショナル 〒141 東京都品川区西品川2-6-3 ☎03-5496-1046
■(株)ケイアイシー 〒141 東京都品川区東五反田4-7-26 ☎03-3280-3351
■メッセサンオー 〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453



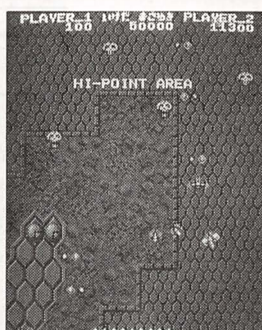
▲縦スクロール・シューティング・ゲーム『エグゼドエグゼス(1985年・カプコン作品)』



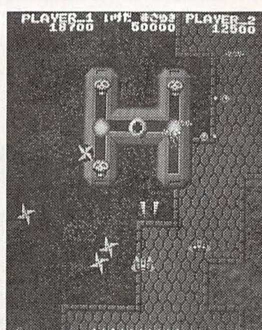
▲ゲーム画面。昆虫をモチーフとした敵キャラを撃破していく



▲POWを取ると画面上の敵がフードに！これが当時やたらうれしかったのだ



▲ハイポイント・エリアは高得点の稼ぎどころだ



▲ボス敵の空中要塞。先へ進むほどドンドン砲台が増えて硬くなっていく

れています。ちなみに，地上敵に自機本体がヒットするとミスになります。

クラッシュ・ボタンを押すと画面上の敵弾をすべて消し去ることができます。使用には回数の制限があります。

敵は主として昆虫型キャラで構成されていますが，地上砲台や空中要塞（いわゆるボスキャラ）等，メカ敵も多数登場します。

2人で遊べることがすごい時代だった…のだ

『エグゼドエグゼス』は２人同時プレイが可能です。今でこそシューティングに２人同時プレイなんて珍しくもない，というより２人で遊べないゲームを捜すほうがたいへんです。ですが，ほんの数年前までは複数で遊べるゲームというのは意外と少なく，何でも新鮮味があったんですね。

また，当然のことながら複数プレイゲームを「こう作るものだ」というフォーマットというかノウハウがまだほとんどなかった時代

ビデオゲーム中古基板情報

出たな!ツインビー	45,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
グラディウスⅢ	45,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
出たな!ツインビー	40,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
グラディウスⅢ	38,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
出たな!ツインビー	38,000円	'91年	シューティング	有	有		アップル㈲ママトップ内
グラディウス	35,000円	'86年	シューティング	有	有	-12V電源ハネス付	㈱キョーワインターナショナル
グラディウスⅢ	35,000円	'90年	シューティング	有	有		ソフトランド秀和
スーパーコントラ	33,000円	'88年	アクション	有	有		㈱メッセサンオー
グラディウスⅢ	32,000円	'89年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
パンクショット	30,000円	'89年	スポーツ	有	有	新品	ソフトランド秀和
サラマンダ	30,000円	'89年	シューティング	有	有		ソフトランド秀和
グラディウス	30,000円	'85年	シューティング	有	有	電源付	ソフトショップ☆マリオ
ツインビー	30,000円	'85年	シューティング	有	有	電源付	ソフトショップ☆マリオ
A-JAX	28,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
スーパーコントラ	28,000円	'89年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
にゃんにゃんパニック	¥26,000円	'88年	アクションパズル	有	有		㈱メッセサンオー
ライフフォース	25,000円	'87年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
サラマンダ	23,000円	'86年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
サプライズアタック	16,000円	'90年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
マンハッタン24分署	15,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
Mr. 五右衛門	10,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
クォース	7,000円	'89年	パズル	有	有		㈱キョーワインターナショナル
スーパーバスケット	5,000円	'82年	スポーツ	有	有		㈱キョーワインターナショナル
フロッガー	5,000円	'82年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル

ジャレコ

ファンタズム	50,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
プラスアルファ	35,000円	'90年	シューティング	有	有		㈲テクナート
EDF	25,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
ロードオブキング	25,000円	'89年	アクション	有	有		㈲テクナート
破兆	25,000円	'89年	アクション	有	有		㈲テクナート
天聖龍	25,000円	'89年	シューティング	有	有		㈲テクナート
サイキック5	19,000円	'87年	アクション	有	有		㈱メッセサンオー
サイキック5	16,000円	' 年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
E.D.F	15,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ピンボ	5,000円	'82年	ピンボール	有	有		㈱キョーワインターナショナル
エクセリオン	5,000円	'84年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
フィールドコンバット	5,000円	'83年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
フォーメーションZ	5,000円	'83年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル

セガ

アラビアンファイト	198,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
スパイダーマン	100,000円	'91年	アクション	有	有		富貴商会
S・D・I	85,000円	'87年	シューティング	有	有	パネル付, 16B	カナヤ商会
クラッチヒッター	70,000円	'91年	野球	有	有		㈲テクナート
D.D.クルー	70,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
クラッチヒッター	60,000円	'91年	スポーツ	有	有		富貴商会
スケ番雀子竜子	32,000円	'88年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー
エイリアンストーム	30,000円	'90年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ムーンウォーカー	30,000円	'90年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
シャドーダンサー	30,000円	'90年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル

クラックダウン	30,000円	'89年	アクション	有	有	システム24	カナヤ商会
コラムスⅡ	30,000円	'90年	パズル	有	有		カナヤ商会
コラムス	25,000円	'90年	パズル	有	有		㈱キョーワインターナショナル
スケ番雀士竜子	25,000円	'87年	麻雀	有	有	S16Bタイプ	㈱キョーワインターナショナル
ボナンザブラザーズ	25,000円	'90年	アクション	有	有		㈲テクナート
ファンタジーゾーン	23,000円	'85年	シューティング	有	有	システム16A	カナヤ商会
ダンプ松本	22,000円	'87年	プロレス	有	有		㈱ケイアイシー
ダンプ松本	18,000円	'86年	プロレス	有	有	16A	㈱キョーワインターナショナル
サンダーフォースAC	18,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
モンスターレア	15,000円	'88年	アクション	有	有	16A	㈱キョーワインターナショナル
ファンタジーゾーン	15,000円	'86年	シューティング	有	有	16A	㈱キョーワインターナショナル
MVP	12,000円	'90年	野球	有	有		アップル㈲ママトップ内
フラッシュポイント	10,000円	'89年	パズル	有	有	16B	㈱キョーワインターナショナル
コラムスⅡ	8,000円	'90年	パズル	有	有		㈱キョーワインターナショナル

セタ

スーパーリアル麻雀PⅡ	10,000円	'87年	麻雀	有	有		カナヤ商会
スーパーリアル麻雀PⅡ	10,000円	'87年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー
スーパーリアル麻雀	6,000円	' 年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー

タイトー

メタルブラック	128,000円	'91年	シューティング	有	有	SUBボード¥68,000	㈱メッセサンオー
メタルブラック	120,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
麻雀クエスト	120,000円	'91年	麻雀	有	有		㈲テクナート
ガンフロンティア	90,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ニンジャキッズ	85,000円	'90年	アクション	有	有	F-Ⅱシステム	カナヤ商会
キャメルトライ	75,000円	'90年	パズル	有	有	P付	ソフトショップ☆マリオ
ルナーク	48,000円	'91年	アクション	有	有		アップル㈲ママトップ内
レゾン	42,000円	'91年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
レゾン	35,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
カダッシュ	30,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
ニュージーランドストーリー	30,000円	'88年	アクションシューティング	有	有		カナヤ商会
ラスタンサーガ	30,000円	'88年	ファイティング	有	有		ソフトランド秀和
ハレーズコメット	25,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
カダッシュ	25,000円	'90年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
バブルボブル	23,000円	'86年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ハレーズコメット	20,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
究極タイガー	20,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
マスターオブウェポン	18,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
飛翔鮫	18,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
リターンオブインベダー	18,000円	' 年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
レイメイズ	18,000円	'88年	ドットイート	有	有		ソフトショップ☆マリオ
マスターオブウェポン	16,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
大施風	15,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ジャイロダイン	15,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
あしたのジョー	15,000円	'90年	ボクシング	有	有		㈱ケイアイシー
ヘビーユニット	10,000円	'88年	シューティング	有	有		ソフトランド秀和
メイズオブフロット	9,000円	'89年	キャラクター	有	有		ソフトランド秀和
タイガーヘリ	8,000円	' 年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ジャイロダイン	8,000円	' 年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
フリップル	8,000円	'88年	ブロックゲーム	有	有		ソフトランド秀和

■富貴商会　〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F ☎075-595-1136
■ソフトショップ★マリオ　〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536
■アップル　〒420 静岡県静岡市東千代田1-7-8 ㈲ママトップ内 ☎054-263-2406

ですので，『エグゼドエグゼス』のシステムを調べてみると，２人プレイに関して暗中模索をしていたことがよくわかり，興味深いものがあります。

以下に，その代表的な特徴を列挙してみましょう。今見ると「ええっ？」というようなシステムも含まれていると思いますよ。③④なんて本当に違和感を感じます。

①１コインで１Ｐプレイも２Ｐ同時プレイも遊べる設定が可能（DIPスイッチで）
②クラッシュの使用回数が２人で共通
③１Ｐプレイではじめてしまうと２Ｐの途中参加が一切できない
④２Ｐ同時プレイで一方がゲーム・オーバーになると他方がプレイ中であるにも関わらずゲーム・オーバーのミュージックが高々と流れる
⑤１Ｐ機と２Ｐ機の間にヒットチェックがある

POWとパワーアップ，そのちがいは？

何だかややこしいのですが，このゲームにはPOWとパワーアップがでます。

パワーアップというのは，取ると文字どおり自機のショットパワーがアップしていくというものです。これには逆にパワーダウンしてしまうものもあり，注意が必要です（WOPマーク）。

POWというのは，取ると画面中の敵がフードに化けるというものです。大型キャラがちゃんとジャンボフードに化けてくれるあたり，律儀で泣かせます。

『エグゼドエグゼス』で1千万点をめざそう

懐かしいですね，『エグゼドエグゼス』。

とにかく劇的に硬いボスキャラ，日本語・英語ごっちゃのメッセージ群，ジャンボフード，POW，ヤシチ…。

今にして思えば画面も地味ですし，ゲームの展開もやや単調に感じられるかもしれませんが，なかなか熱くなります。最近のシューティングのように至れりつくせりとはいきませんが，「シューティングの苦労は買ってでもするもんだ」という人におすすめします（？）。

《今月のおすすめゲームデータ表》

タイトル	エグゼドエグゼス
会社	カプコン
発売年度	1985年
ジャンル	縦スクロール・シューティング
モニタ	縦画面
操作系	8方向レバー・2ボタン
ミス時の再スタート場所	もどらない
コンティニュー	あり
エンディング	1千万点メッセージあり
複数同時プレイ	あり。2人同時まで

ビデオゲーム中古基板情報

あしたのジョー	8,000円	'90年	アクション	有	有		富貴商会
キックアンドラン	5,000円	' 年	サッカー	有	有		㈱キョーワインターナショナル

データイースト

キャプテンアメリカ	110,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
デスブレイド	99,000円	'91年	ファイティング	有	有		ソフトランド秀和
デスブレイド	60,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
ロボコップ	30,000円	'88年	ファイティング	有	有		ソフトランド秀和
ドラゴン忍者	28,000円	'88年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ダークシール	26,000円	'91年	アクション	有	有		㈱メッセサンオー
ロボコップ	25,000円	'88年	アクションシューティング	有	有		カナヤ商会
チャイナタウン	20,000円	'91年	パズル	有	有		富貴商会
バーディートライ	15,000円	'89年	ゴルフ	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ロボコップ	15,000円	'89年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
アクトフェンサー	12,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
ワンダープラネット	7,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
サイドポケット	5,000円	'89年	ビリヤード	有	有		㈱キョーワインターナショナル
サイドポケット	5,000円	'89年	ビリヤード	有	有		アップル㈲ママトップ内

テクノスジャパン

WWFレッスルフェスト	75,000円	'91年	プロレス	有	有		㈲テクナート
スーパースターズ	40,000円	'89年	プロレス	有	有		㈲テクナート

テクモ

クイズ学園パラダイス	60,000円	'91年	クイズ	有	有		富貴商会
サンダードラゴン	50,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
雷牙	40,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ダイナマイトデューク	25,000円	'89年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
雷牙	25,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
ワールドカップ'90	25,000円	'90年	サッカー	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ワールドカップ'90	23,000円	'90年	サッカー	有	有		アップル㈲ママトップ内
ジェミニウィング	20,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
リードアングル	18,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ワールドカップ'90	18,000円	'90年	スポーツ	有	有		㈱キョーワインターナショナル

東亜プラン

アウトゾーン	45,000円	'90年	アクション	有	有		㈲テクナート
ヴィマナ	40,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
スノーブラザーズ	40,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
ヴィマナ	30,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
アウトゾーン	30,000円	'90年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
大旋風	15,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル

ナムコ

タンクフォース	120,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
アサルト	115,000円	'88年	シューティング	有	有	レバー付，システムII	カナヤ商会
ドラゴンセーバー	105,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
ドラゴンセイバー	98,000円	'90年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ドラゴンセイバー	95,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
オーダイン	90,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
タンクフォース	90,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
インディージョーンズ	65,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
リブルラブル	60,000円	'87年	コミカル	有	有		ソフトランド秀和
タンクフォース	55,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
メルヘンメイズ	40,000円	'88年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
スプラッターハウス	40,000円	'88年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
ギャラガ88	38,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
デンジャラスシード	38,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
スプラッタハウス	33,000円	'88年	アクション	有	有		富貴商会
ギャラガ88	33,000円	'88年	シューティング	有	有		富貴商会
デンジャラスシード	32,000円	'89年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ドラゴンバスター	30,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
妖怪道中記	28,000円	'87年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
バラデューク	25,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
ワールドスタジアム	22,000円	' 年	野球	有	有	各年度とも¥22,000	㈱メッセサンオー
ドラゴンバスター	18,000円	'84年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ギャラガ	18,000円	'81年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ゼビウス	16,000円	'83年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ディグダグ	15,000円	'82年	アクション	有	有		㈱メッセサンオー
ギャプラス	15,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ギャラガ	15,000円	'81年	シューティング	有	有		カナヤ商会

日本物産

LDクイズ	100,000円	'91年	クイズ	有	有		㈲テクナート
UFOダンガー	5,000円	'87年	シューティング	有	有		アップル㈲ママトップ内

パルコシステム

アグレス	15,000円	'91年	パズル	有	有		㈱ケイアイシー

バンプレスト

SDガンダム	55,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
ウルトラマン	50,000円	'90年	コミカル	有	有		ソフトランド秀和
SDガンダム	45,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
ウルトラマン	38,000円	'91年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
ウルトラマン	35,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
ウルトラマン	12,000円	'91年	アクション	有	有		アップル㈲ママトップ内

ビデオシステム

F1グランプリ	150,000円	'91年	カーレース	有	有		㈲テクナート
スーパーフォーミュラ	60,000円	'89年	カーレース	有	有		㈲テクナート
ターボフォース	40,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート

ＵＰＬ

ハチャメチャファイター	80,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
アクロバットミッション	48,000円	'91年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
アクロバットミッション	35,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
宇宙戦艦ゴモラ	25,000円	'90年	シューティング	有	有		㈲テクナート
タスクフォースハリア	20,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
宇宙船艦ゴモラ	20,000円	' 年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
ムスタング	18,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ブラックハート	18,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
オメガファイター	16,000円	' 年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
レイダースファイブ	15,000円	'84年	パズル	有	有		㈲テクナート

■㈲テクナート　〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20　コア日本橋2F　☎06-643-7641
■カナヤ商会　〒532 大阪市淀川区東三国2-28-10　☎06-395-0272
■ソフトランド秀和　〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9　☎06-649-7177

ORGのTRPGコーナー番外短期集中連載編

信長の野望・武将風雲録カードゲームをプレイしてみました。

「信長の野望・武将風雲録
カードゲーム」
2,800円(税別)
2～4人用

Author：和栗 朗 Illustrator：宮須 弥



▲信長の野望カードゲームの内容

今月からいきなりの登場。「テーブルトークRPG」番外編です。実は，パソコン・ゲーム関連のカードゲームがいくつか発売されたので，いっちょ取り上げてみようというわけです。

一連のゲームをだしたのは，知る人ぞ知る，どメジャー・コンピュータ・ゲーム会社の光栄さんです。短期集中連載ですが，よろしくお願いします。

第１回の今回，紹介するのは，光栄の定番「信長の野望」のカードゲームです。

君は信長を知っているか！

社会科や日本史の授業中，ずっとゲームボーイをやってたとか，寝ていたとかいうのでないかぎり，ベーマガのような雑誌を読んでいるインテリなあなたは，当然知っていますよね？

しかもおりからの戦国ブーム，また今年のNHKの大河ドラマもなんと，「信長にあらずんば人にあらず」といったような風潮すら見受けられます。

で，そんな信長君をテーマに，光栄さんが昔，PC-88用に作ったゲームが「信長の野望」です。

君も信長になって天下を統一しようというこのゲーム，かなりヒットしまして，その後，全国版とか，群雄伝などが発売になりました。さらにCDがでるわ，ビデオになっちゃうわ，ファミコンやら何やらに移植されるわ，のフィーバーの後，現在の主力商品かつ決定版の「信長の野望・武将風雲録」が生まれるにいたりました。

大ヒットした「信長の野望」に，改良に改良をかさねてできたゲームですから，このゲームも，売れないわけがありません。

結局，このゲームもかなり成功したゲームとなりました。実際，ほとんどの読者の人は，たとえプレイしたことはなくても，名前だけは知っているのではないでしょうか。

で，こんなにおもしろい「信長の野望・武将風雲録」だから，カードゲームにして，手軽にできるよーにしようというコンセプトのもとに作られたのが，今回紹介するこのゲームです。

しかも筆者は戦国大好き人間，紹介にもつい熱が入ってしまいます。というわけで，ふふふふ，こんじょー入れて紹介しちゃうぜい。

それではゲームの紹介！

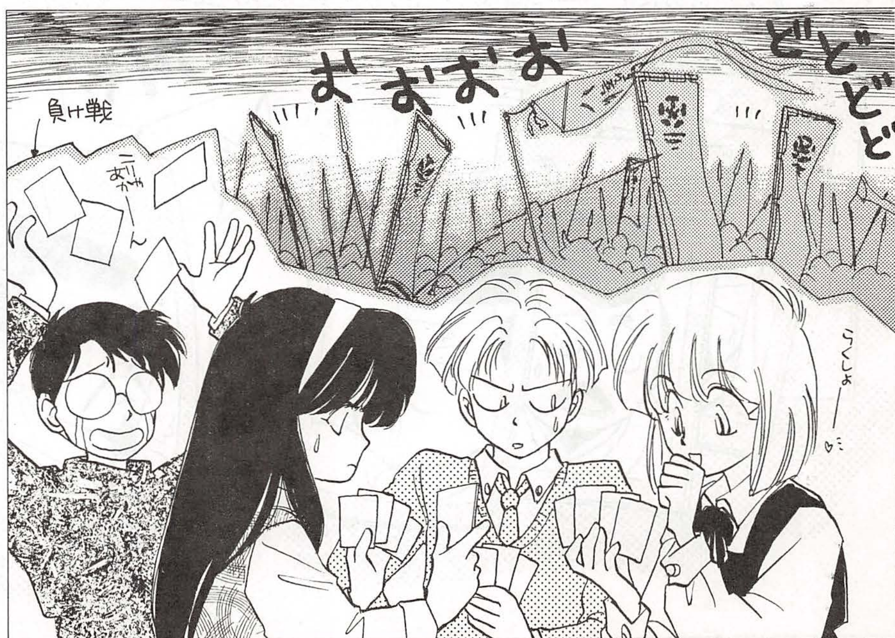
なんとびっくら，戦国の合戦を題材にとった「かーどげぇむ」です。

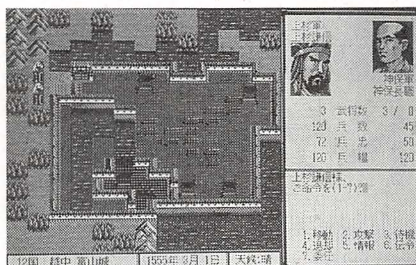
おわり。

…というのは，だめでしょうか？　２行ですましたほうが，書くわたしも，読むあなたも楽だと思うんですけど。

だめ？

やっぱ，だめですね…。しくしく。





▲コンピュータ版ゲームの画面

それでは気を取り直してもう一度。

このゲームは２～４人で遊ぶカードゲームです。多分ゲームとしては，４人で遊んだときが一番おもしろいのではないでしょうか。

ゲームには，国カード，武将カード。合戦補助（策略）カード，国政（イベント）カードの４種類のカードが入っています。

このうちメインとなるのは，武将カード48枚と，国カード25枚です（カード総数は100枚）。

武将カードは，そのほとんどがコンピュータ版（シナリオ１）に登場する大名で，力量によって戦闘力の値がきめられています。

国カードは尾張，山城といった戦国時代の国を表すカードで，だいたいコンピュータ版の国わけと一致しています。

ゲームの手順は簡単で，手札の武将カードを皆で同時にだしあって戦い（２枚だして，戦闘力の合計の多いもうが勝ち，ただし策略カードなどによる修正があります），勝ったほうが負けたプレイヤーから国カードを奪っていくということをくりかえしていきます。

合戦の間には国政カードというものを引き，ランダムに発生するイベントを決定します。

そして京の都をおさえ，一定の国力（国カードによりきまっています。要は石高です）を満たしたら，あなたの勝ちというわけです。

コンピュータ版とはこんなとこが違う！

カードゲームですからコンピュータ版と違うのはあたりまえと言やぁ，あたりまえです。でも実際にはどこらへんが違うのでしょうか？

あなたにだけそっとお教えしましょう。

まず第一に，コンピュータ版と明らかに違うのは，最初からプレイヤーの間で，日本が完全に分割されていることでしょう。

たとえば４人で遊ぶ場合，各プレイヤーは東国（＋東北），東海，近畿，西国の４ブロックのどれかを最初から持っているのです（あとはたがいに国の取り合いとなります）。

１ブロックというのは，六つの国から成るので，たいてい１国（強い国でも３国程度）程度からはじめるコンピュータ版とは大きく異なっているわけです。

また，武将の戦闘力はいわゆるコンピュータ版の純粋な戦闘力とは異なり，その武将の全般的な能力を表したものとなっています。

つまり，コンピュータ版では戦闘力，政治力，教養値，魅力値と，四つに分けられているデータが，総合的に評価した一つの数値にまとめられているわけですね。

ちなみに，武将のカード（ほんとうは大名カードといいます）に記されている戦闘力は，



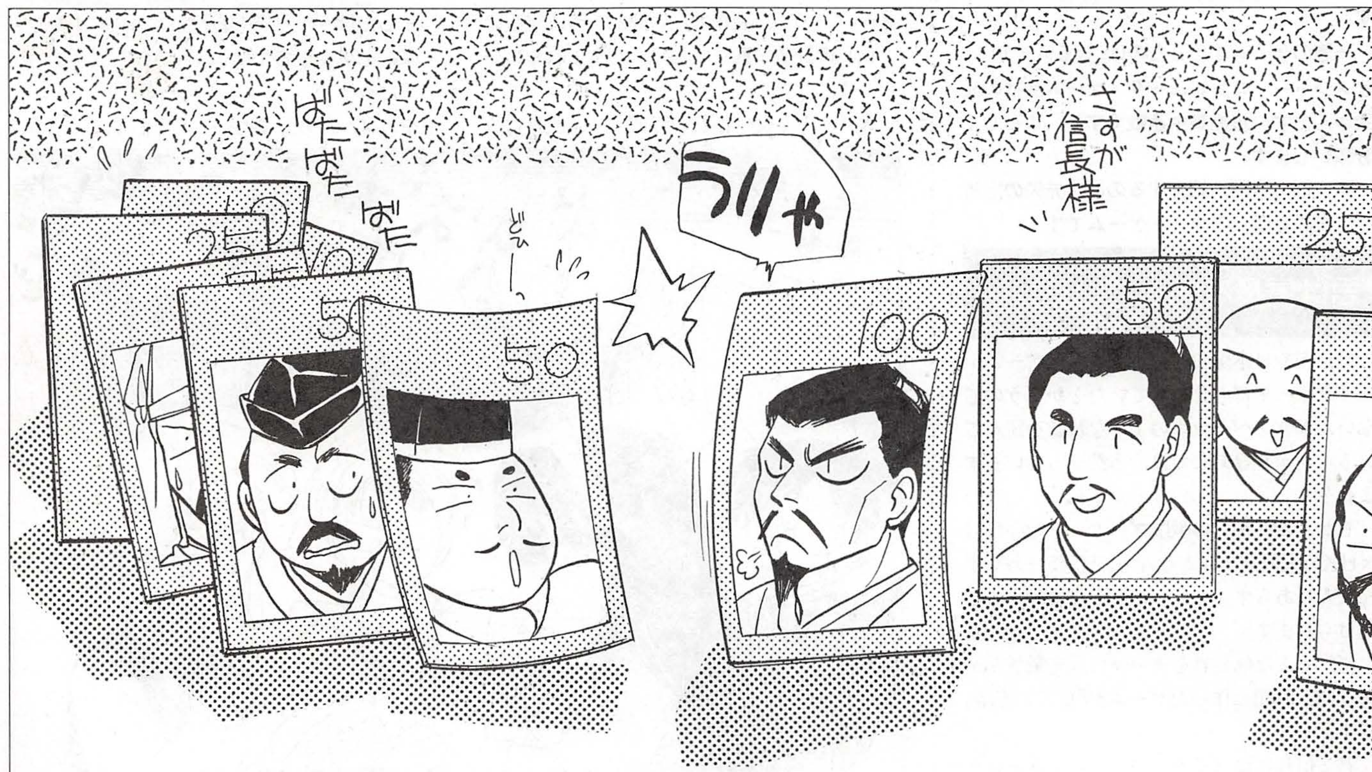
◀武将のカード

５，10，25，50，75，100の６段階で表されています（当然数値が高いほど強い）。ここいらは，コンピュータの１～100の能力評価を受け継いでいるのでしょう。

最高値100は織田信長と武田信玄の２人だけ，数値75も上杉謙信と徳川家康，毛利元就の３人だけとなっています。

50以下の武将は，戦闘力５の使えない奴を含め，ごろごろといます。

コンピュータ番のげーむは，戦闘以外にも，内政（いわゆる国作りというやつね。コンピュータ版では，国ごとの技術や文化度というデータまで入っています）や人材育成などもけっこう重要であったりしますが，カードゲームではそこらへんはさすがに省略されていて，国取り合戦中心のゲームとなっています。





しかしコンピュータ版でもおなじみのイベントは，カードゲーム版でもしっかりと入っています。

国政（イベント）カードというのがそれに当り，例の超むかつく，本願寺光佐先生の一向一揆（でも越中と伊勢にしか起こらないので少し安心）も入っていたりします。

コンピュータ版になったものとしては策略カードの存在があります。幸運にも，手持ち札にこうしたカードがあるなら，自分の武将カードを強化（奇襲）したり，敵の武将カードを弱体化させたり（寝返り，混乱）することができるのです。

後者はコンピュータ版の「調略」コマンドに近いものですが，前者はオリジナル色の強いものです（しかもけっこう強力）。他に策略カードに対しての防御カードなんかもあります。



◀国イベントカード

他にも，コンピュータ版にないものとして，山城支配のルール（一定の条件を満たすと上洛できる。つまり山城の国カードを入手できるのです。山城の支配には，メリットとデメリットがあります）など，カードゲームならではのルール（戦闘の方法など）なんかもあって，にぎやかではあります。

特別さーびぃす：光栄さんに聞きましたルールおふぃしゃるQ&A

このゲーム，初心者に配慮してルールの量を減らしたためか，時々ルールに書いていないことが生じることがあります。

その場合，わたしのようなゲームおたくはともかく，人によってはうろたえちゃう場合もあるかもしれません。

というわけで，ゲームを作った光栄さんに，いくつかの点について，聞いておきましたので，おふぃしゃる（正式）ルールとして以下に載せておきます。ゲーム中に困ったら読んでみてください。

また，担当さんのお話では，自分たちの気に入ったようにルールを解釈したり，自由に手を加えてみてくださいとのことでしたから，下記以外の点でも「ふぁじー」に判断して良いのではないでしょうか。

Q1：自分の「国カード」がなくなってしまったよ～ん（涙）。ボクどーなっちゃうの？

答：これは簡単。そのプレイヤーはその瞬間にゲームから脱落することになります。以後はもう合戦にも国政にも参加できません。残念ながら，後はゲームを見学，ということになります。

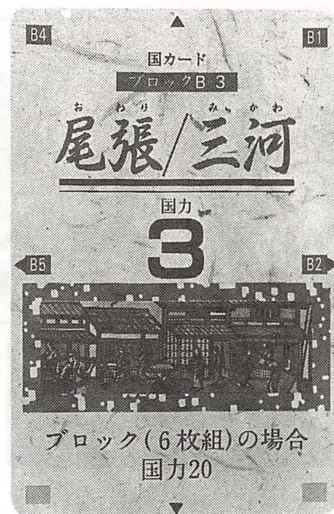
Q2：合戦で複数の勝者（最高獲得者）がいた場合は（つまり同点の場合）？

答：その場の状況から判断して，皆で話しあって，勝利者1人をきめてください。筆者の個人的な意見としては，話しあいという紳士的な解決策を取れないこまったちゃんたちは，①じゃんけんをする。②国カードの国力の多いほうを勝者とする，などの方法が良いのではと思います。敗者（最低獲得者）が複数いる場合も同じように判断しましょう。

Q3：ルールの記述が多少混乱していますが，合戦で勝利した場合の国カードの奪いかたは？

答：「合戦の最高（ポイント）獲得者が最低獲得者から奪う。奪うカードは最高獲得者が相手のカードの中から好きに選べますが，自分のどれかの国カードに隣接している国カードを，優先的に奪わなくてはならない」

Q4：場に保留されている「国カード」はどうなるの？



◀国カード

答：そうした「国カード」は中立勢力（プレイヤー以外のザコ大名ということ）を表すので，基本的に，場にずっとほっぽっておきます。「国政イベントカード」でのみ誰かの手に渡る可能性があります。

Q5：千日手になっちゃったら？

答：これは場に保留となる「国カード」がたまりすぎ，誰も「山城」のカードの入手条件を満たせなくなったときに生じます。こうなっちゃったら多分，ゲームは結構長引くので，場に何枚か札がたまったら，その時点で皆に配るようにしてしまいましょう。

筆者はその目やすとしては，「プレイヤーの人数×3枚」くらいが適当だと思います。

まとめ

というわけで，武将のカードには，その武将のドット画に加え，その武将の説明なんかも入って，カードを見るだけでも楽しいです。

筆者なんかカードの絵を見るだけでえへへとかいってトリップできちゃうほどです。ちなみに，武将カードは，そのほとんどが，コンピュータ版で各国の大名となってた方々です。

単なる武将だったやつは，入っていないので少し残念。でもなぜか猿（羽柴秀吉，つまりは後の豊臣秀吉）や，小早川隆景などはまぎれこんでいるようすですが。

ゲームは多少時間がかかるので，勝利条件の国力を少し低くしてみるとか，ルールを自分たちで感じたなりに，修正してみてもおもしろいですよ，きっと。

※このカードゲームを電波新聞出版販売部で通信販売する予定です。くわしくは次号で発表いたします。

WOLF GAMERS

■お便りのあて先　〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6　6セントラルビル6F　ウルフ・チーム　WOLF GAMERS

古代中国名将列伝 巻の十二(最終巻)
衛青伝 後章

元朔三年・四年とその後も匈奴は毎年の様に漢の北辺を騒がせた。これに対し、漢側も元朔五年（前一二四年）に衛青を中心とする軍で北伐を行なった。油断して酒に酔っていた右賢王（官職名）は愛妾と騎兵百騎で脱出。軽騎兵隊長の郭成がこれを追ったが追い着くことあたわなかった。だが、この奇襲で（小王）十余人・人民一万五千・家畜数十万〜百万を捕える大戦果を挙げることに成功した。

元狩四年、武帝代最後の匈奴遠征が行なわれた。る兵、衛青は騎兵五万と歩兵及び補給部隊数十万という大軍を率いた。この時の戦闘は余程激しかったらしく史書に詳しく載っているのでここに一部抜粋する。

塞を出ること千余里。単于が陣を敷き待ち構えているのを発見した。衛青は車両を周りに並べ、五千の騎兵で突撃した。匈奴は一万の騎兵で迎え撃つ。折しも太陽は西に沈まんとし、大風は吹きすさび、砂や小石が顔を叩き敵の姿も見えない程であった。漢は左右両翼の軍を続いて突撃させ単于を包囲した。夕闇迫る頃になり、敗北を悟った単于は西北へ脱出した。日は暮れて乱戦になり、漢も匈奴も損害は同じ程度であった。逃げた単于には追い着けなかったが匈奴の補給基地で兵糧を補給し、余った兵糧を焼払って引き上げた。

匈奴は戦闘後十日あまり単于の消息を掴めず、一時的に代りの単于が立たせるほど混乱した。この後の内乱も有り匈奴が漢に大規模な侵攻を行なうことは二度となかった。
また、漢も朝鮮・越・西南夷の討伐もあり、経済的な理由によって衛青の生前に匈奴遠征を行なうことはなかった。

衛青は謙虚で慈悲深く、穏やかな性格であった。しかし、当時の人々で彼を褒めたたえる者は無かったという。彼の生前の戦功、及び領邑は以下の通りである。

単于と戦うこと一度。斬首捕虜合せて五万。黄河以南を平定して朔方郡を設置。配下の内、侯に成った者九人、将軍に取り立てられた者十四人。領邑合計一万五千七百戸　（おお）

ウルフにワカ・タカ出現!?

ウルフ ファイティングポッポーズ BATTLE 5

ウルフにも新卒で社員が入ってくる季節がやってきた。
いろいろな人間が面接を受けにやってくるがそのなかに、山梨県出身の兄弟がいた。
もうわかっただろう。その兄弟は異常に体が大きかった、縦にも横にも大きかったのだ。
本人たちにゃ迷惑だろうが我々は勝手にワカタカと呼んでいた。

4月の入社式に、はたして彼らは土俵入りできるのだろうか。判定は持ち越されているらしい。

今月はプロレスラーのトレーニングを具体的に解剖してみよう。

パワーというものは、ローパワーとハイパワーに分けられる。
ローパワーとは小さい力だが継続的に発生できる運動をいう。ハイパワーとは断続的だが、大きな力を発生できる運動をいう。

具体的なトレーニングにあてはめてみると、ローパワーはランニング・縄跳び・ヒンズースクワット・プッシュアップなど。
ハイパワーはというとベンチプレスなどバーベルやダンベルを使ったものがそれだ。

レスラーは瞬間的に最大値のパワーを出し、なおかつその力を継続させなくてはならない。だから、このようなトレーニングメニューが必要となるのだ。

通常の人が行う場合、ローパワーのトレーニングから入るのが妥当だろう。
いきなりハイパワーのトレーニングに入ると体をこわす恐れがあるからだ。

（ポッポーズ1号）

月刊戦車の代理原稿 「ブーメランで えいっ!」紹介

■あらすじ

偉大なる合衆国の平和を護るため、日夜闘いつづける男アーネスト・エバンス。
そんな彼が、探険の為に訪れたペルーで現地人の奇妙な娘を拾った……

■人物紹介

アーネスト　ステイツを代表する考古学者であり世界一のトレジャーハンター。(自称) 不屈の精神と強靱な体力で、世界中の美女にモテモテ（自称）

原地人娘　アーネストがペルーで拾った娘。ブーメラン投げが得意。



イラストコーナー「みんなで遊ぼう!」

ようっ！浜だ。先月は何枚かのイラストの印刷状態が非常に悪くて、申し訳なかった。やはり、何度もここで言っているようにスクリーントーンの使い方を気をつけないと印刷映えが良くない。あまりにも細い線も同様だ。縮小印刷（しかもかなり小さく）されることを常に念頭において描いてくれ。

投稿イラストの場合、ハガキに描いた時点ではなく、印刷されてはじめて人の目に触れる事を忘れずに。（浜）


▲東京都 すとろべりぃさん


▲福岡県 かーばんくるさん


▲京都府 らいんはるとこももちさん



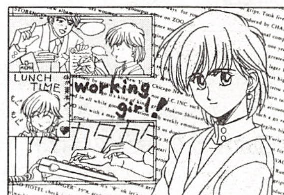
▲広島県 TANTAさん

今月の第一席

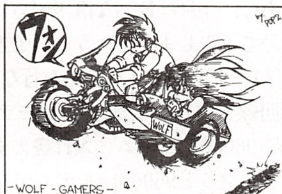

▲宮城県 いずみさん


▲岐阜県 クエプルさん


▲群馬県 荒木典子さん



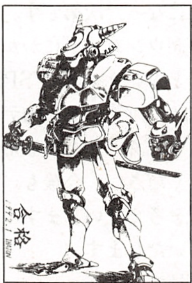
▲埼玉県 神崎りょう太さん

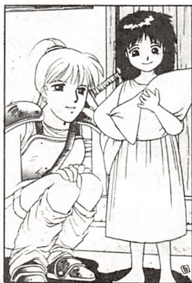


▲愛知県 POP²さん


▲愛知県 志成=0=頼太さん


▲茨城県 東次郎さん


▲埼玉県 伊原憲一さん


▲山梨県 白夜さん

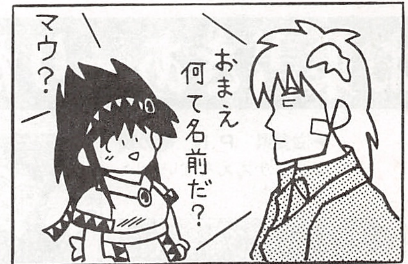


▲兵庫県 Kick me!?


▲静岡県 唯鬼さん

ブーメランでえいっ！

（新免 G之進）









お知らせ

春です。学生さんたちは新学年になり、社会人のみなさんは新入社員を迎える季節となりました。

さて、このWOLF GAMERSもちょっと模様がえです。とりあえず今月で「古代中国名将列伝」が12回の予定を終了しました。

おなじみ４コマまんがも、今月から内容が変わります。こちらは６回連載の予定です。

なお「月刊戦車」は担当者がＰＫＯ派遣軍入隊のため先々月号を最終回とさせて頂きます。

みなさんからの要望・感想のお手紙をお待ちしています。今後の記事づくりの参考にしたいと思います。（道楽がに）

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社 エス・ピー・エス
TEL(0245)45－5777

お葉書きあーりがぁとなぁいのコーナー

▶滋賀県 P.N 竜の翼
なかなかええんないかい

▼東京都 P.N すとろべりぃ
なんじょしてこんなにかわいく描けるんだべ。頬ズリズリ

▼福島県 P.N ゆめたろー

▲新潟県 P.N Iso☆pi
日大の試験どうだった？ この際合格したら福島県人になりんしゃい。祈っとるで



◀千葉県 P.N 神火りる
ほぉっほぉっほぉっ…たかびしゃわらい

SPSのP子ちゃんヨロシクッ！
今月はパートIIだよ～ん。ちなみにパー子じゃないよ

みなさん，こにゃにゃちわ。風邪などひいてませんか？ 今，SPSでは「かぜひきさん」が大勢います。相変わらず咳をすると電池を出す室長は「肉マン」と「水」に放電したという話も聞いてます。この為，リチュウム電池に交換し，10年間取り替えいらずと自慢気です。こういうことを書くと本当に変な奴と思われるでしょ？ と本人気にしてますが，この間あたし，テーブルの上に電池があったの見たもんなぁ。しかぁし，SPSのほとんどはゲ○ゲ○してるのになぜかあたしだけ元気。馬鹿は風邪ひかないってきっとこういうことなんですね。ってオイ……だれもつっこんでくれない～……。

ところで，SPSの周りには猫が結構いたりする。それがまた“さかり”がきているせいかうるさい，うるさい。あたしが呼ばれてるのかと思ったりして？ そういえばこないだ見た雑誌に「猫の狭い額を連打すると舌を出す」とかって書いてあって，うっそ～と思って家のお猫様で試してみた。

老猫のトラ吉（雄）は最初は出さなくてやっぱり出さないのかぁと思って次なる標的くま子（雌）を発見。中学の頃，ティンパニーを叩いてた賜物か手首のスナップは効き，なんと！ くま子は舌を出したのでR。ほほっ。こりゃおもしろい。またトラ吉で試したらトラ吉も今度は出した。なんとなく嬉しくなってしつこくやったら猫キックされたうえに噛みつかれ白魚のようなあたしの手はボロボロ。内緒で飼っているもぐたんちのコトラちゃんも出したし，ansんちのう～ちゃんと子供のゴマちゃんは喉をならしてまでよろこでたとのことだ。う～ん，やっぱり猫が好き！

ちなみにプログマラの額を連打したら何をかん違いしたのか……○を出した。プログラマってやっぱり変。ってなことは冗談だけど。仕事はちゃんとやっているのだ。今のところシャープブランドの発売モノはまだ内緒，これとはまた別に取り組んでるモノは凄い！ X68000にまたもや旋風が巻きおこりそうだ。そのうち発表があるはずだから見逃すでねぇぞ。

それから「猫」を飼っている君も額連打試してみては？

かなり前置きが長くなってしまったが本題に移ろう。

では，X68000 ドラゴンスレイヤー英雄伝説の開発状況から

まずはですねぇ，X68000へのおとしこみはほぼ完了してデバックにはまっちゃってはまっちゃって……もう大変です。気になるグラフィックですが，PC9801用8色からX68000用の16色へ書き直しが残っているそうです。あとはBGM関係とイベントもこれからとのことです。ご期待ください。

SPS-NET情報局

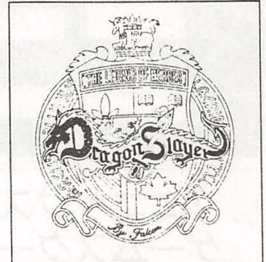
さあて，今月はBIGな情報がありますょ!! 先月号で予告しましたように（予告したっけかな？）モデムの総入れ替えを行ないました。電話回線8回線を全部300bpsモデムに……（冗談）9600bpsモデムに入れ替えました。ここにきてやっと9600bpsモデムが安く手に入るようになりました。

会員の方々の中にもちらほらと9600bpsモデムを使用されている方が増えてきましたので，モデム総入れ替えになった次第です。

これで，遠方の方がダウンロードにかかる時間が短縮されることと思います。まだSPS-NETに入会されていない方で9600bpsモデムをお持ちの方ぜひゲストアクセスし9600bpsの速さを体験してみてください。今後も，このように通信の高速化を考えていきますので皆さんよろしくお願いいたします。

それじゃ，また来月号で!!

Falcom NEWS EXPRESS



ドラゴンスレイヤー英雄伝説IIが発売です

ファルコム発 NEW TITLE

■ドラゴンスレイヤー英雄伝説II



たっぷり遊べる９枚組。好評だった前作英雄伝説の続編となっているこの作品。前作の謎が解き明かされるのはいうまでもなく，またあらたな謎の数々が……発売まで言ってはいけない事項がいっぱいあるんです。各雑誌などでどんどん紹介してもらって盛り上げたい，でも内容に関することはほとんど言えない！　記者はつらい。さて，現在までに公表されている部分から導いて書くと基本のマップはほとんど同じ（に見える）。しかし，ディスクは９枚組。それから社内ですでにプレイしたスタッフの感想は「長い！」前作が壮大な物語だったのに加えて“もっと壮大！”ということらしい。絶対に言ってはいけない部分はこのマップに秘密があるようだ。最近，富に寂しくなってきている新作88オリジナルだからこの英雄伝説IIで盛り上がってほしいものである。

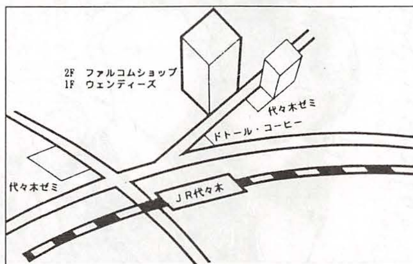


■PCエンジン

PCエンジンの雑誌で簡単に取り上げられているように，ファルコムとハドソンの共同で名作イースの新作「イースIV」が進行している。そしてPCエンジン参入というのはこのことだけではなくファルコム社内でもオリジナル作品の開発が進行中である。まだまだ発売時期や内容は未定の項目ばかりでなにも公表できませんが，木屋開発部長を筆頭に，チーム一丸となって制作進行中なのである。ファルコムがそのパソコンゲーム制作で培ってきた技術とおもしろさを惜しみなく投入して開発にあたっているので期待して待っていてください。

代々木ファルコムショップへ行こう

新作グッズ登場！　ブランディッシュ，ぽっぷるメイルにドラスレ英雄伝説IIの新作グッズが「ドラスレ英雄伝説II」発売と同じ頃にたて続けに発売予定です。下敷，ポストカード，テレホンカード，楽譜集オフィシャルスコアーの新作も出ます。関連書籍はブランディッシュストーリーブック（マイクロデザイン刊），小説イース２（角川文庫）は発売中。またCDファルコムレーベルも新譜をズラリ揃えて皆さんの来店をお待ちしています。



■募集情報 ファルコムは欲している

日本ファルコムってこんな会社
ファルコム人名図鑑　VOL.４



オノ女史（23）
出身：埼玉県大宮市
特徴：占術使い
弱点：ヘビが嫌い！

豊富な知識と物語つくりの才覚を発見され新作のシナリオ編制に奮闘中の毎日。

――神話とか詳しいんですね。

学生のころからケルト神話とかみたいな“変な”話が好きでよく読んでいました。

――ついでに星占いまでできる！

これは完全に趣味の世界ですね。ふふふ。

――仕事に役立つ趣味!?

好きで集めた知識が今，仕事で役に立ってます。でも“変な”話じゃなくてちゃんとした話が作りたいんですよぉ（笑）

■スタッフ募集のお知らせ

ゲーム制作担当スタッフ

●プログラム●グラフィック・イラスト●音楽●ゲーム企画など

その他のスタッフ

製品企画営業／デザイン・広告／出版編集／キャラクター商品企画／ユーザーサポート／経理／業務など

①履歴書（写真は必ず貼ってください）
②経歴書，自分のPRを文章にしたもの
③あなたの自信作及び簡単な作品解説

まず，①②③を郵送してください。

お送り戴く作品について知りたいこと，判らないことがあれば遠慮なく電話で聞いてください。担当スタッフがお答えします。0425(27)0555採用担当までお問い合わせください。

ファルコムの本拠地が新しくなった。
■日本ファルコム株式会社　〒190東京都立川市曙町1-14-13立川MKビル　TEL 0425-27-6501(代)　FAX 0425-28-2714
探していたものが必ずある！　ファルコムスピリッツの殿堂
■ファルコム・ショップ代々木　〒105東京都渋谷区代々木1-37-2ショーAビル2F　TEL 03-3379-7723

エニックス通信

発売元：㈱エニックス・ソフトウェア企画部
〒169
東京都新宿区大久保1-11-3
大東ビル5F

「エニックスゲームスクール」いよいよ開校

平成4年4月6日よりゲームデザイナー育成スクールがスタートします。

ゲームデザイナーに求められる基礎知識から，企業の即戦力となるレベルまで，第一線で活躍中の講師陣と綿密なカリキュラムで技術を修得。

さらに，書物・音楽・芸術などを通じ総合的な感性とコミュニケーションの能力を高め，さまざまなスタッフとの共同作業を実際に経験し，映画における監督のような表現力を見につけることを主眼に置いて，これから益々求められる「ゲームの面白さ」がわかるデザイナー育成を目指します。

最近，ゲーム作りに参加したい，そういう仕事に就きたいと希望する人が多いと聞きます。でも実際ゲームがどういう課程を経て完成していくのかというのは，あまり一般的に知られていないようです。その中でも最も重要な役割を担うのはゲームデザイナーと呼ばれる人なのです。

シナリオ，デラフィック，サウンド，プログラマーなどのスタッフと一緒に一つのゲームにまとめ上げてゆく立場にあります。そんなゲーム作りの課程や，基礎知識，ゲームデザイナーの仕事を勉強していただこうと開設されました。

今年の募集は終了してしまいましたが，意欲に燃える生徒の中からきっと未来のゲームデザイナーが誕生する事でしょう。そして将来，卒業生達と一緒に仕事ができる日が来るかも知れません。

お手紙下さい

エニックス通信では皆さんのイラスト，ご意見など楽しいお便りをお待ちしております。お便りはぜひとも葉書でお願いします。イラストは，カラーだときれいに印刷されませんので，白黒で濃淡のはっきりした作品がベターです。

エニックスのキャラクターを主人公とした4コマ漫画，ショートストーリー，時節に合ったもの，新作ソフトのイラストは掲載される可能性が大ですよ。

ボツを恐れずドシドシ送って下さいね。

編集後記

東京に雪が降りました。何でも2年ぶりの大雪だそうで，交通機関にも大きな影響が出たようです。転んで骨折した人もいたとか……。雪国の人が聞いたら笑われるかも知れません。その数日後，今度はかなり大きな地震があって，思わず目が醒めました。しばらく大きな地震が無かったので，これは覚悟を決めないと駄目かもしれないと思ったのを覚えています。また，この地震でガスメーターの対震装置が作動してガスが止まった家も結構あったようです（自分の部屋のは作動しなかったのですが……）。装置が正常に作動することが実証されたという意味では良かったのですが，その装置の解除の仕方がわからずに，ガス会社に問い合わせが殺到したそうです。

そういえば僕が，小学校ぐらいの時には関東大震災から五十数年目で，そろそろ大きな地震があるかも知れないと，マスコミが取り上げて話題になりました。確かにその当時地震が多かった事もあって，非常袋（カンパンや缶詰など非常自体の時に持ち出すものを，入れておく袋）や防災ずきんなど避難用グッズ!?　などがテレビショッピングなどで紹介されたりなど，一種のブームのようになったのですが，今でもちゃんと備えている人は少ないのではないかと思います。

前にも書きましたが，東京という所は日常暮らすには便利ですが，自然災害には弱いですね。そこに住んでいる自分も便利さに慣れて，いざと言う時の心構えを忘れていたのかも知れません。

〈ポコ〉

編集後記



▶茨城県　東次郎
五色和也君です。よっ、色男！



◀三重県　司馬仲達
群雄三国志のイラストの中では珍しくほのぼのした作品です。ちなみに68版での発売予定は，今のところ無いんです。ゴメンなさい。



▲熊本県　写楽帝オーチャン
ホーリーナイトのイラストです。現在開発が遅れていて申し訳ありません。発売がのびそうなので，改めて発売日をお知らせしたいと思っております。



▶富山県・愛知県　安積なお＆永井ゆたか
2人の共同作品だそうです。永井君「遅くなってすまーん」とのことですよ。

新設 ホームデータ気象台

第4回

株式会社ホームデータ
〒651 神戸市中央区葺合町
馬止 1-10
Telephone：078-261-2790

もうすぐ春ですねー

♪もうすぐ春ですねー♬と春が近づいて来たのでついつい心がうかれてしまう……ホームデータ気象台のNIIです。

つい先日，自分の部屋に飾る為の絵を捜しに街へ出ました。というのも，自分の部屋の壁には，ポスターその他のものが何も貼ってないので，寂しく思い，買いに行ったのですが，金額を見てビックリ。絵って，こんなに高いのか……し，知らなかった……と，自分の無知さに驚いてしまいました。

結局，絵のオリジナルは買えずに，オフセット印刷のレプリカを買ってしまいました。どんな絵かというと，小鳥（シジュウカラのヒナ？）が三羽木に一列に並んで合唱しているような絵で，非常に可愛らしい。

で，その絵を買ってから，ふと考えてみると，家に帰っても，ベッドで寝るだけの生活をしている私が家の部屋に絵を飾っても見るヒマがない……。というわけで，その絵は今，会社の私の机のそばの壁にかけられることとなったのでした（合掌）。

それでは，今月もホームデータ気象台行ってみようかー！

詩のコーナー

さあ，今月の詩は，先月とはうってかわって，何かよくわからないものがある………が面白いので，のせてしまう！（無責任な奴）

おおゾウリムシ
太陽を背負う者よ
御身は単細胞
されど核はふたつ
御身の名は履物
されど形は円柱に近い
まわれまわれ
もがけもがけ
メダカのフンとなる
その日までずっと

静岡県・首席ゴンズリスト

この詩は，生物の授業中にでも思いついたのでしょうか？ 生物の授業か……学生時代がなつかしいあ……。

こういう面白い詩でもいいので，みんなもどしどし，このコーナーあてにハガキを出してくれ！

また来月 お会いしましょう

今月もお別れの時がやってきました。

イラストが多くてうれしい反面，その他の詩や企画が少なくて悲しいので，みんなもっと応募してちょーだい！

☆企画・おたより・イラストの宛先☆
〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10
㈱ホームデータ
『ホームデータ気象台』係まで

それではみなさん，ご気嫌よう！

イラスト広場



▲静岡県・唯鬼さん
N：右下で正座してらっしゃるのが，唯鬼さん？



▲神戸市・村上ロックさん
N：強烈なインパクトを受ける絵ですね（笑）



▼岡山県・Amu.Zさん
N：TELIOSさん，ぜひ手紙書いてあげてね！



▲大阪府＆東京都・弾上阿狼さん
N：常連さんの合作です！いつもありがとう！



▶大分県・レインさん
N：ホームデータの記録ねえ，そんなのあるかなあ……



◀群馬県・碧やまらぎさん
N：おや，初めての方ですね？ これからもよろしく！



▶山形県・英雄育英会会長犬塚しのん
N：もう少し，ペンネームを短くしてほしいなっと



▲兵庫県・超爆ZIZONEさん
＆大阪府・Arrow！さん
N：これまた合作です！



▲大阪府・麻里麻裕人さん
N：マーブルマッドネスは好評発売中でーす！



◀鹿児島県・ふとん男さん
N：ハガキは月末までに出せば，翌々月号にのりますよ！



◀山形県・LUPITAさん
N：伝言の部分で，苗字を書かないと，送れないのでは？



▶茨城県・HSVさん
N：掟・クリニックと来ると，次は当然……？

ぽんたのアイマックス情報局

脳天気ならいいじゃないか！

じゃ，ないかなぁ。お脳がすっきり日本晴れだったらグルングルン良く働きそうだけどなぁ。そうは思いませんか皆の衆。

かく言う私，も，すっかり曇天の脳みそ抱えて，すこぶるつきの絶不調。一行書くのに2分くらいかかってる。頭の中ちらつきの多いTVみたい。訳は聞かないでね。大人にはよくあることなのよ。あ～，なんかチャンネルも勝手に変わる～！

例えば，

君は出来るか？　ふだん左側から乗っている自転車に右から乗る。おいらは出来ない。こける。バランス感覚か。右脳と左脳の問題か。とにかく右足をペダルに乗せて，左足で跨ごうとすると，こける。これ，スキーで右に曲がるのが苦手なのと関係ありそう。

それから，

朝飯は必ずとることにしている。おかずは海苔の佃煮とか，納豆とか。でも小学生の頃はきな粉をまぶすのが好きだった。もちろん砂糖入り。あ，でもそんなおかしくないな。おはぎの応用であります。マヨネーズかけて食う奴よか，まし。らっきょうも好きだった。君の得意な食体験求む。別にらっきょう好きは変ではない。

でもって，

おいらの弟はある深更，おいらが寝てるすぐ側で金縛りになり，欄間を小人の行列が歩くのを見たとぬかしおった。バカモノ！　わしは怖がりなンやぞ！　ところで君ら妖精の写真なんて物があるの知ってる？

おいらのやりたいRPG

そんなことを書きつらねておる間に，また葉書が来た。静岡県の山村真君（ようやく長いやつ諦めてくれたのね。今回のペンネームは「山村へのレターは情報局気付けで！」）大阪の「マンフェイス・リン」くん，お初の栃木県は「和田君ダルシムに似ててても気にするな！」くん。兵庫県の「SEIDO」くん，君らは滑りこみです。今度は5分早く登校するように。でで，なに，「SEIDO」くんは受験と歌手の修業のために今回で打ち止め！　う～ん，寂しくなるのぉ。でも好きなことができたのだね。頑張っておくれ。デモテープでもできたら，送ってよ。応援しているぜ！

さて，今回このコーナーに意見を届けてくれたのは，「山村真」くんに，「同心の田中」改め「隊商の鬚」くん，「竜の翼」くん，「神崎りょう太」くん，そして「ARROW！」くんから一言，『『みつばちハッチ』がいい…』

う～ん。「おいらがやりたい」では，ちょっと曖昧だったみたい。だから，限定します。テーマを決めます。「ストーリーおよび，舞台設定」。これについて，どんなものがいいか意見をチョーダイ。

そのときに，「ド○クエ」みたいなの，とかただSFがいい，なんてのはペケ。具体的に書いて欲しいダス。上記の人たちの意見は次回にご紹介するダス。

早口・今月の常連サン

▲「TUQ」こと「トランスPM」くんは，5通分である。▲「雨降りレイン」くん▲「ふっとんだ！」くん▲「唯鬼」くん▲「ともわん」ちゃん，合作希望▲「るえるん流羅」ちゃん▲「東次郎」くん▲「FACT」くん，受験頑張れ！▲「Amu.2」くん▲「A★飛竜」くん，▲「Youyear！」くん，前回はスペル間違えてごめん▲「Q太郎」ちゃんの1月号のクイズの答えは，壱と四。すなわち，蚊に刺されたときに塗るとよいのは塩と石鹸（アルカリ石鹸に限るとのこと）である。

今月のお初

▲茨城県の「粒原粒史」くんは，「東次郎」くんとの合作でお初お目見え。も，ちょっと歯ごたえがあれば画廊に展示する，と狂子が言っておる。大変偉そうである。▲静岡の「樋渡智尉」え～と，“くん”でいいのかな。13才。「ともわんさんとお友達になりたい」とな。上を見たまえ「樋渡」くん。お兄さんが仲介してやろう。大変偉そうである。▲「無国籍カデンツ」くんだか，さんだか，住所と本名を書きなさい。それとも本当に無国籍だったりして。▲「Dala」も～，君もダ。

わてもーさっぱりやや

何か忘れているような…。

そーそー，テレカは送ったぞ！　当たった人は届いた人ってことで。届かなかった人は次回を待て！　も，こーなったら（どーなったらかな）プゼントしまくるぞ！

じゃーね！

お便り・イラストの宛先

〒146東京都大田区千鳥3丁目12番7号
株式会社アイマックス
「ぽんたのアイマックス情報局
～富岡さんもマイコーです～係」まで

アイマックス九州にてゲームソフト開発部隊大募集

プログラマー，企画，グフィックデザイナーを募集いたします。福岡近県に在住の方ぜひご連絡ください。

連絡：福岡市南区清水1-24-31
協和第15福岡ビル3F
㈱ペガサスジャパン内
アイマックス九州支社
TEL：092-542-2630
担当：大隈　木村

狂子の風の吹く画廊

P・S　今回ちょっと忙しいからイロイロ言ってらんないわ！「あなたの似顔絵」募集するわ！いいこと！　あなたのよ。じゃネ。バイビー!!

▼「朱雀」さん（前橋市）



「くれは兄さん」読んでる？　彼女も合作とかしたいってよ！　住所教えとくわね！

月にバラに美女……。あたしね。そーよね。そーだとお言い!!



▲「AZRAEL」くん（練馬区）

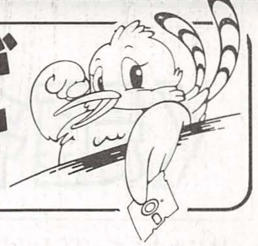
▼「弾上らんめえ」さん（多摩市）



「らんめえ」ちゃん，あたしの画廊は初めてだったかしら？　ところで，この胸はなーに!?　あたしへの当てつけ!?

はみんぐばぁど そふと らんど





Humming Bird Soft™ 株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2−2−15 TEL.06-315-8255

タイトル未定だ わっはっは

★あと2時間で
原稿の締め切りが………
って、先月号と同じパターンで始まりました。
タイトル未定のこのコーナー、
主はもちろん「はいぱぁ河内」略して「はいぱ(GHC03166)」う〜ん、誰か、このコーナーのタイトルを考えてくりぃ〜
★失恋
したワケではないし、発売日を守れなかったワケでもないが、髪の毛を短くしてしまいました。
尻尾付きの角刈りなので、最初誰にも気付いてもらえませんでした。
「『横山やすし』に似ている」と言われることにも慣れてしまった河内はいつものバーで黙って座っているという遊びに凝っています。
ほとんど毎日飲みに行っているので、マスターや、従業員とは仲良しなのですが、黙って店に入ったり、黙って座ってたりすると、誰も気付かないし、カウンターが混んでても誰も私の隣りに座ろうとしないし………
で、ほとんどや顔の私がいきなりトランプをゴソゴソするから、周りの客はアンバランスゾーンに突入です。
げっ！この顔と「はいぱぁ河内」ってリングネームもバランス悪いな………
★ロードス島戦記II—五色の魔竜—
98版は昨年末に無事、発売できました。
爆発的に売れてくれたので嬉しいぞ。
買ってくれたあなたに感謝。ありがとうございます。
他機種への移植についての正式アナウンスは、もうちょっと先になりそうです。
★わ〜い、
3月中旬、ハミングバードソフトの社員のほぼ全員はグァムの人になってます。
ハミングバードソフト初めての「慰安旅行は海外だぁ」です。
みんな、パスポートの準備とかで、大変忙しい毎日を送っています。無事に帰って来ることができれば、いいのだけれど………
さぁ、来月号以降にこのコーナーが、このページが、ハミングバードソフトが存在するかどうか心配なあなたは、速達やテレホンサービスで送辞をください。
☆☆☆☆答辞を送れるかどうか
が心配な はいぱ☆☆☆☆

ぎゃらりぃすぺぇすみ

♪あかりをつけましょ ぼんぼりに〜♪と、もうすぐひな祭ですね。なんて書いてみても、これを読んでいるのはほとんど男の子ばかり…かな。世の女の子諸君、男の子に負けるな〜!!
ということで、みぃとろが引き継いだこのコーナーにもイラストが続々と送られてきておりますよン。わ〜い、わ〜い、う〜れしいナ。
では、今回はこの方たちで〜す。
一生懸命な作品お待ちしてます
by みぃとろ



◀鹿児島県 ふとん



▶栃木県 ジライヤ


▲滋賀県 TOMエーズ


▼山形県 いぬづか しの


▲北海道 るえるん流羅



▼モンスターの好きな へのじ



◀北海道 入雲龍



▶大分県 レイン

カオリンの この花は私です



カオリンはアニメと読書の大好きな女の子。秘密の多い謎の女とも呼ばれるわ。イラストだったら、いつでもどこでもなんでも描くわ。何か描いてほしいものがあったら、ハガキに書いて送ってね。だけどHなのはノーサンキュー。だって、花も恥じらう乙女ですもの。
〈小判〉

《題名募集中》

TGL TECHNICAL GROUP LABORATORY
株式会社 テイジイ総合研究所 (Biplane)
本社：〒540 大阪市中央区内平野町2丁目1番1号 TEL.(06)944-0848

はじめまして，TGLです。今月からこのページをいただきまして，皆様のお目汚しをさせていただくことになりました。以後よろしくお願いいたします。

……カタいですか？

いや，こーゆーの，なれてないもんで。

ゲームも1作目ですから……この号が出る頃には，そろそろ発売なのかな？（実はこの原稿を書いている時点では，まだデバッグの途中だったりして……）

さて，皆さんはTGLと言っても御存じないと思いますので（新規参入なので当り前ではある）だいたいどういう所なのか説明すると，機械制御とかOSとかの開発をやっている，ごくまじめな会社です。

え？ なんでゲームなんか作り始めたのかって？ うーん……なんでだろう（こらこら）。ま，おもしろそーだから，好きだからやってみようかと。そういう会社なんです。

はい。5月にはグラフィックワープロソフトも発表します。グラフィックワード「首領」(読み方は「どん」ね)。

98用で，○ックペイントもびっくりのグラフィック機能が自慢です。そちらの方もよろしくね。

さて，「ソードダンサー」ですけど，広告の方は見てくれました？

………まだ？

いいです。待ってますから，見て来てくださいね。

……………

みました？ はい，どうも。

広告を見てどういうゲームかわかります？

どのゲームとも違う！ リアルタイムバトルRPG!!

敵キャラとの戦闘シーンは1対1のリアルバトル!! 熱い戦闘!!

うーん，やっぱり実際に現物に触ってみないと，わかんないよね。

とにかく，やってみてください。それが一番。

まず，音楽がキます。MIDI対応，しかもローランドCM-32L/CM-64/SC-55(CM-300/500) の3機種にフル対応！ もちろんFM音源にも対応してるけど，MIDIで聞いて欲しいなぁ。

持ってないって？ そういう方には後でお知らせがありますよ（最後まで読むのだ！）

戦闘シーンは1対1のリアルバトル，キャラクターを実際に動かして敵を倒す今までに無いアツいRPGだ！ もちろん今はやりの対戦も用意していますので，朝までバトルしまくってくだされば，作った者としてもこんなにうれしいことはないのです。対戦は燃えるぞ。

他にも，フィールド画面で高さ表現をしたり（ちょっと自慢）いろいろあるんだけど，もうスペースがない!!

まず，遊んでみてください。絶対おもしろいからね。

ウリは「爽快感!!」です。みんな，買ってねー。

あ，そうそう。今，発売記念ということでプレゼントクイズをやってます。(これがさっきの「お知らせ」ってわけ) 何が当たるかというと，なんと，あの「ミュージ郎300」！しかも，100台!!

けっこう太っ腹でしょ。すごい！ 社長えらいっ!! ぱちぱち。

みんなチャンスだぜ！ MIDIはいいぞ!!（俺も欲しい……F）

詳しくは広告を見てね。あ，ゲームは98用だけど，応募は誰でもできるし，98ユーザーに限らず，どんどん応募してね。

もちろん，買わなくても応募できるけど。でも買ってね。

さて，このコーナーは次号からどうなるのか？ うーむ，なんにも決めてない…………。

皆さんの反響がたよりです。イラストとか，感想とか，単なる手紙とか，いっぱい下さいね。

宛先は，〒540 大阪府中央区釣鐘町1丁目2番2号 BLDG土屋3F テイジイ総合研究所 研究開発センター(TEAM Biplane)

それでは，また来月。ごきげんよう!!

おたより大ボ集!!

@わが「月刊少國民」(仮称)では
みなさんのイラスト，身のまわりで
おこった面白いこと，ポエム，
人生相談，プロパガンダ，ミミズの大，
いちゃもん，さし入れ，同人誌，
[redacted]，馬，猿，等々を
広く募集しております。

あて先，
〒540 大阪市中央区釣鐘町
1丁目2番2号 BLDG 土屋3階
テイジイ総合研究所
研究開発センター まで

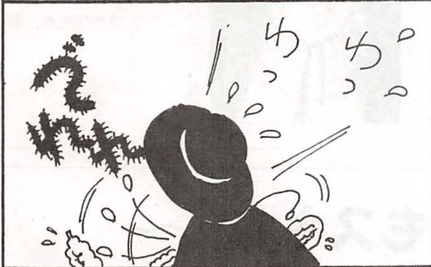


NEO·GEO CLUB 出張所

〒564 大阪府吹田市豊津町18-8　テレホンサービス ☎06(338)8188

電遊★戯画 ▶DENU-GIGA◀ BY綿串

先月の一件がショックだったゲーマント…
ぼくの身体って一体どーなってるんだろう…
ドキドキ
ぬぎぬぎ





・最近、8188に「餓狼」のキャラのプロフィールの問い合わせがたまに来ます。まあ、お教えはします。もし、同人誌作成が目的なら、一冊こちらに送ってもらえませんか？ 記念品はないけど、感想ぐらいなら送れます。

「グラン・ローヴァ物語」は，コミックスもCDも良い。作家の良心がふんわりと伝わるよ。と，仕事は私事で始めた綿串だ。今回もお便りを紹介しようと思う。では。

▼こんにちは。今日はみなさんに良心的なお店を紹介しよう。その名も「電商」。な，なんと「NEO·GEO」のメモリーカードをただでくれると言う，すばらしいお店なんだ！　おっちゃん，宣伝しといたぞ！

（栃木県　ジライヤさん）

●宣伝はいいが，具体的な場所がわからんぞー。宇都宮市だと思うけど。

▼映研所属のHIDAKAは，「クイズ大捜査線」をやる時，必ず文芸部所属の私と，アニメオタ○のS先輩を連れていく。そのため，3部門はOKだが，芸能などになると…。でもワンコインで（捜査進行状況）50%だ！

（三重県　Dr.ワイリー）

●ネオ・ジオバスターズ参上ってか。「クイズ～」はもうすぐ続編がでるから，知性は充分研いておくよーに。

▼祝♥　2020SBB99打数99安打99打点打率0.990達成!!　カンスト記録は1/7，プレイ時間は1時間8分。とにかく，91年で一番好きなゲームっすよ，ほんまに！　ぢゃなきゃ，ここまでやりませんもん！

（吹田市　ろっくの友・奈江吉）

●恐るべき一念。ここまで愛されりゃメーカー冥利につきるってもんだな。

ちょっとイラストについて。最近，投稿量が増えてとっても嬉しい。送られたイラストは「採用予定」と「ボツ予定」の，2つの引き出しに保管されている（ちなみに「採用予定の間」は2.0cm分，「ボツ予定の間」は3.8cm分のハガキがあるよ）。と言っても便宜上分けてあるだけで，その境界は限りなくグレーだ。原稿作成時は，必ず全部に目を通して決めているから……（ぬかみそを掻き回すのと同じ要領だな）。

ただ，ここ「出張所」に限って言えば，オリジナルイラストは採用されにくい傾向がある。きれいなオリ・イラは貰うととても嬉しいし，送ってもらう事自体否定はしない。だけど，採用優先順位が「ネオジオのイラスト」に比べて落ちる事だけは理解して下さい。あと，イラストの裏には，必ず住所・名前は入れておくれ。何故かと言うと，採用イラストは，全て電波新聞に預けるから，手元に残らない。ステッカーは，コピーを見て発送している。書いてないと探すのに結構手間取ってしまうし，最悪，送れなくなってしまう状況もありうる訳。くれぐれもよろしく。

ではまた来月。

▲北海道　モンクくん
8マン＝スピード感は切り離せない課題だな

▲静岡県　紫悠くん
切り絵のようで，めりはりが効いているぞ～

▲大分県　レインくん
♪ヒガシ・ジョーともーしますっ♪

▲久喜市　にしき士郎くん
アンディが女の子のよーだ

▲今月の大盤振舞　茨城県　キリンくん
有無を言わせず大盤振舞にさせる底力があるぞ。うーむ。

▲兵庫県　村上ロックさん
ギースを「強くない」って言ってのけるあんたってば…

▲東京都　瑞輪寺　篤さん
どういたしまして♥　これからもよろしゅう…

▲京都府　はるとちゃん
物量作戦が効を奏しつつあるなあ(笑)

▲大阪府　酒井くれはさん
フレッシュ・ガール。素直で良い絵だね

It's a PONY ヴァーチャルだよっ全員集合！

ポニーキャニオン映像制作本部
プロモーション室
〒102東京都千代田区九段北4-3-31

オッスー。ヴァーチャルいかりや長介だぁ。今回，われわれ探検隊はネオ・サイケデリックなこの90年代を冒険することにした。もちろん合言葉は「ヴァーチャル・リアリティ」。さあ，知覚の扉を開こう。いいぞその調子，ターン・オン。

たいへんよくできました

第5回 日本ゲーム・ミュージック大賞 感激カンゲキー『ストII』第2位に輝く

みなさま，ホントーにありがとう。われらが『ストII・イメージアルバム』が栄えあるこの大賞で第2位を受賞したでやんす。それにしても読者投票ポイントの多いこと，多いこと。まったくお客様は神様でありんすねぇ。さぞかしALFA LIRAも喜んでることと思います，ハイ。で，超おめでたなんで，まわりをイラストで飾らせてもらいましたわ。


◀茨城県・HSV これは凛々しい



◀愛知県・川畑雅弘 沢山アリガト


▲愛知県・ソルジャー 天才か狂気か，最高

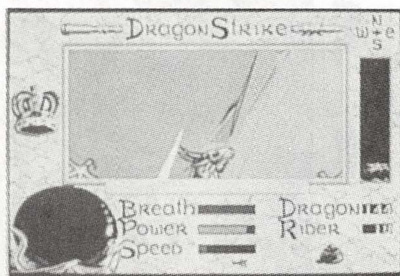


◀三重県・ともわんあとむ 初登場！

チョットだけよ……，

AD&D® ドラゴンストライク

空を見よ！ 鳥だ，光速エスパーだ，ロケッティアだ，いやいや『ドラゴンストライク』だぁ～。てわけでAD&D®シリーズ初のフライトシミュレーション・タイプのRPGがやってきたですたい。極悪非道のドラゴンに征服されてしまったアンサロンを平和な都市に再建するために，キミは良いドラゴンの翼に乗って空を飛びながら，この悪いドラゴンと前面対決するってワケね。とにかくもう～3D画面上で繰り広げられるフライトシミュレーターがすげえ迫力。すっかり平和ボケした軍事評論家がこのゲームで大興奮しちまったって噂（!?）があるほどの，空中でのエキサイティングなバトルにつぐバトル！ 怖くなって逃げんなよー。しかもプレイヤーに独創的な戦略と勇敢な戦闘能力が要求されるんで，知力・体力・そしてゲーム力のバランスを考えにゃあかん。勝利への道は険しいぞなもし。3／21発売。適応機種はPC-9801VMシリーズ以降とX68000・価格各7,800円（税抜）。



あんたもスキねぇ～

Virtual drug

これぞ究極のネオ・サイケデリック・アートビデオ。立体感覚を味わえる3Dメガネを着用し，さらにお香もたいて，視覚，聴覚，臭覚すべてをトリップ感覚へGO。ECSTASYとTRANCEの2タイプあって3/21発売・価格6,900円（税込）。またそのサントラで，NYアンダーグラウンドシーンのトップDJボビー・コンダースほか，現在，日本のクラブシーンで活躍中のDJ・リミキサーによるハウスミュージック＋ヴァーチャルサウンドのCDも発売・価格2,800円（税込）。

F-1 GP ザ・エグゾーストサウンド

中島悟ラスト・ランの舞台となった91年10/20の鈴鹿サーキット。これはその予備予選～フリー走行～公式予選～最後のフリー走行～決勝レースと，サーキットを疾走したマシンの走行音を全てリアルな立体音響で収録したド迫力もんのCD。ベルガーのアクセルワークが，セナのシフトワークが頭ん中を駆け巡る。スピーカーもOKだがヘッドフォンはもっとグー。絶賛発売中・価格2,800円（税込）。

今月のダメだこりゃ～

見てやっておくんなさい，右のハガキ。神奈川県・近藤一将の細かいチェックには負けたぜ。ただし回文「ダルシム，また頭むしるだ」「琴稲妻まず泣いとこ」はいまイチ。キミには将来，校正者の道を勧めるづら。あと福島県・斉藤樹海の「なんてしつけいい子，いいけつしてんな」。これは笑った。最近は常連の北海道・庭山ちゃんほか，イラスト関係がグーンと充実してきたね。んじゃまた来月，ドゥビドゥバァー。

背がのびないタラちゃん（5才）ータラちゃんは3才
VVIDEO & CD ―― Vがダタリ
「月間ゲーメスト ―― 月刊ゲーメストが正しい
同僚のフグ田君ー正しくは穴子さん ちなみに読んでる三河屋も今はサブちゃん

マイコンソフト開発室

なにわ通信

こんにちは。Hiaroです。今回は書くことがたくさんあるのでさっさと行きます。サッサ。

タイトル横は沖縄県・**わいえす**さんです。

マイコンソフト社設立のお知らせ

この度，我がマイコンソフト開発室が電波新聞社から，新会社「マイコンソフト株式会社」として独立することになりました。

とは言え，こちらでは企画・開発を行ない発売・販売は従来通り電波新聞社からです。みなさんがソフトやジョイスティックなんかを買うときに何か変わるということはないので安心してね。

さて，新会社設立にともない活動地を大阪に移すことになりました。当「なにわ通信」あてのおたよりも大阪のほうに出してくださいね。住所は最後に書いておきます。

ありがたいおハガキのコーナー

オリキャラとくしゅー

いやもう，オリキャラ特集大評判！いつもの3倍はハガキ来ました。どれも載せたいモノばかりで，選ぶほうも大変でした。来月号からも1～2枚ずつ位オリキャラを載せていくつもりです。あと，文字のみおたよりもよろしくね。

「白い」禁止令

よくイラストのバックの余白に「白い」とか書いてくる人がいますが，白いと思うのなら何か描けばいいんだし，せっかくのきれいな余白に「白い」なんて書いてあると私は残念です。てなわけで，イラストのバックに「白い」と書くのを禁じます。同様に「こりゃボツだな」とか「ヘタだ」とかもイエロー・カード。「載せて！」とかもポイント低いです。もっと楽しくなるような言葉を書きましょう。

あ，それから住所氏名はきちんと書いてください。ペンネーム希望の方は本名のとなりに，わかるように書いておいてくださると，拝んでしまいます。

埼玉県・伊原憲一▶
べりーぐうぅーっど！ブラボー。今月のプレゼント下敷3枚セットをお送りします。

▲群馬県・SUZAKU朱雀
トリオ。いまどきトリオの山賊。次回のテーマは山賊カルテットでお願いします。

▲岡山県・Amu.2
いい味出てます。左側の子がシュールで素敵。

▲宮城県・さとうひろこ
う，なんなんだ，こりゃ。こういうのをシテオクなおハガキと言います。

▲大阪府・えーす
いつ見てもお上手。みなさんもこの余白の使い方を見習いましょう。

エイリアンシンドローム

の発売日と価格が決定しました。3月25日発売の5,800円（税別）です。機種はX68000。セガのアーケード・ゲームからの移植です。

苦胃頭捕物帳のほうも決まりました。なんと3月25日，エリシンと同時発売！で5,300円（税別）の予定です。こちらは，タイトーのアーケード・ゲームのX68000への移植で，その名の通りクイズゲームです。

それにしてもソフト発売前は忙しーっ，両手両足両顔がいっぱいでふさがってます。

キャメトラ関連

今月号にもベーマガ本誌に告知が載っていますが，X68000のキャメルトライのボール&エディット・コンテストを開催中です。賞品も用意してありますのでじゃんじゃん応募してくださいね。楽しいマップやボールをお待ちしております。くわしくは告知のほうをご覧ください。

あとキャメトラの質問で「ボール選択（ちゃっくんとか）のやり方を教えて」というのが，たまにあるのでお答えしましょう。

キーボードの“1”と“P”のキーを押しながら「トレーニング・コース」以外を選ぶ，です。

図1：ください

あて先は，こちら

新しいあて先です。

〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト社
なにわ通信係　　まで

あて先は変わりましたが，引き続きおたよりガンガンください（図1）ね。

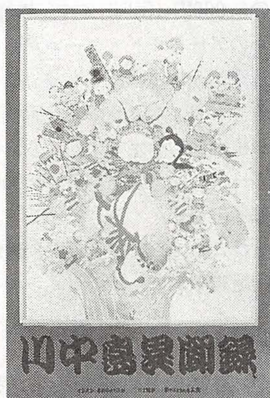
足利市の**御出光**さん，同じネタで上記住所を使って書いてみてください。

ここに載せるネタ募集中。笑えるネタをお願いします。
Hiaro.

あくせすROOM

お楽しみプレゼント④

《クレソフト》
●あまのよしたか氏作の「川中島異聞録」のポスター【5名】



《テイチク》
●オリジナル・マウスマット【5名】



《コンパイル》
●ディスクステーション32号のCD録音終了後，趣味で作ったカセットテープ【5本】



※応募方法

官製ハガキに①住所②氏名③年令④職業⑤電話番号⑥あなたの好きなゲーム名⑦希望の商品名を明記のうえ，下記の宛先までご応募ください。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部『お楽しみプレゼント④』係

2月号お楽しみプレゼント当選者

◆「R-TYPEのマニアBOOK」は，東京都杉並区・**中沢直人さん**他９名。
◆「KONAMI SOUND CATALOG Vol. 3」は，福岡県糸島郡・**永江英武さん**他９名。
◆「がんばれゴエモンゆき姫救出絵巻の下敷」は，兵庫県神戸市・**丸山功二さん**他９名。
◆「GUYのステッカー」は，静岡県浜松市・**松尾俊介さん**他９名。

BMスーパークイズ

久々の登場，編です。読者のみなさん元気してましたか？　そういえばシャープさんから今度3.5インチフロッピーディスク・ドライブ内蔵のX68000がでるんですよね。これでいよいよ3.5インチの時代がくるのか!?

さてここで問題です。この軽量で，小型化を実現したX68000は『X68000○○XVI』といいますが，この○○の中にはなんと入るのでしょうか？

①Compact
②Conpact
③Compect

☆今月の賞品

正解者の中から抽選で，デンパ・ペンタン提供の「ウォーレット」(何が当たるかお楽しみ）を５名のかたにプレゼントします。

☆応募のきまり

本誌とじ込みハガキに解答欄があります。問題をよ～く読んで，正しいと思われる答えの番号にマルをつけてください。

もちろん，OFなどのお便りを書いてもかまいませんよ。

●**締め切り**：４月７日必着
●**正解の発表**：５月号（４月８日発売）
●**当選者発表**：６月号（５月８日発売）

３月号の正解

③NTT出版……でした。

２月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から以下のかたがたが当選となりました（正解：①グラディウスII～ゴーファーの野望～)。

岩手県盛岡市・**畠山卓也さん**／青森県八戸市・**田名部正洋さん**／神奈川県小田原市・**北田祐介さん**／群馬県渋川市・**高田博史さん**／愛知県蒲郡市・**足立良太郎さん**　以上５名

《MSXパソコン通信 ザ・リンクス》
CHANNEL ZERO(チャンネルゼロ)好評運営中!

メイン・メニューの［0］をセレクトすれば，そこはチャンネルゼロの世界。テーマを決めたチャット，インタビュー・ボード，ゲーム・ダウンロード，クイズなどなど，毎月わくわくイベント盛りだくさん番組型サービスです。3月は，お待たせ！マイコンBASICマガジンの投稿ソフトがダウンロードできる「ベーマガソフト大全集」が毎週土曜日に登場。過去１年間，マイコンBASICマガジン誌上に掲載された優秀なプログラムがお楽しみいただけます。

ベーマガソフト大全集
土曜日（３月７日・14日・21日・28日）０時～24時
●「マイコンBASICマガジン」掲載の投稿ソフトのうち，ザ・リンクス初公開のソフトを毎週８本ずつダウンロード。

MSXパソコン通信〈ザ・リンクス〉に関するお問い合わせ・資料請求は，下記の宛先まで。
〒604 京都市中京区烏丸御池下ル リクルートビル8F　日本テレネット㈱
☎0120-251063（フリーダイヤル)

『遙かなるオーガスタ全国大会』結果報告

昨年12月15日に東京・青山スパイラルホールにおいて開催された「遙かなるオーガスタ全国大会」の結果をお知らせいたします。

《一般大会》
【優勝】札幌市・安田幸輝さん（25才）会社員　10アンダー
賞品：ハワイアンオープン観戦旅行ペアご招待
【準優勝】東村山市・宗像恵子さん（23才）学生　８アンダー
賞品：レーザーディスク
【３位】川崎市・須郷信二さん（31才）会社員　８アンダー
賞品：ディスクマン
【５位】田島謙一さん（29才）
【ブービー賞】桑原　勉さん（23才)，枝沢祐介さん（26才）

影さんの「読者のハガキは神様ですぅ」

なんだかいつの間にかこのコーナーをはじめてから２年の月日が流れちゃったね。２年間もみんなから送られてくるハガキを読んでいると，「試験で大変！影さん……，じゃなくて編さん助けて」っていう文書から「おかげさまでもうすぐ卒業です」に変わってきてるんだよね。月日のたつのは早い！そして，春の訪れを感じるようになってしまったよ。

それじゃあ，元気よく今月のイラストを紹介していこう。



▲編集長：かわいい子には旅をさせろというけど，ちょっとかわいそうだよな。影：（熱でもあるのかな？）　by きゃーばんくる



▲つぐ美：このゲームすっごくむずかしいんだけど，かわいいから許してたら5,000円がなくなってしまった　by クェプルasまよ



▲影：皆さんの家庭でつくったプリンセスを私にください（20以上・バストは90以上・女性）。編：恋人募集すな　by ゆんじん



▲つぐ美：もうすぐ春ですね。編：張るですか？どすこい。つぐ美：ちがーう！全然ちがうでしょ影さん。影：おれ？ by TANTA



▲影：今月の新人君です。しかしナイトストライカーはいいゲームだよな。つぐ美：自機がかっこいいのよね　by 幸ちゃん

「XPC-IV」初公開

PC-98/286シリーズのパソコン画面が大型TV（S・ビデオ端子付）で見ることのできるスキャン・コンバータ「XPC-IV」（予価：41,800円，発売：電波新聞社）が５月下旬発売されます。発売に先がけて，北の丸科学技術館で開催される，“'92電子ディスプレイ展”の電波新聞社ブースにて初公開します（入場は無料です）。

●'92電子ディスプレイ展

【開催日】３月11日㈬～３月13日㈮

【時　間】AM10：00～PM4：00

サークル紹介

■J.X.U.C.CUREC

〒488 愛知県尾張旭市新居町今池下2911-2 水野方「J.X.U.C.CUREC新規会員募集」係

当クラブ「CUREC」では，満４年を迎えるにあたって，これまでのX1でのディスク会報の発行を終了し，新たにX68000でディスク会報ならぬ「ディスク月刊誌」をこの４月より発行することになりました。

そこで第１次新規会員を募集したいと思います。会員資格はX68000ユーザーであり，やる気があるということだけです。年齢・趣味・その他一切問いません。

内容は今までのX1での会報にならって，会員からの投稿を中心とした，会員がフル参加できる，スタッフと会員が一体となった，読んでいて楽しいものを目指していこうと思います。もちろんプログラム・音楽・CGなどもどんどん入れていきたいと思います。

興味をもたれたかたは，上記の宛先まで120円切手を同封のうえご連絡ください。折り返し入会案内書，サンプル・ディスクをお送りします。

■CORE

〒583 大阪府南河内郡太子町山田266-1 小路様方　稲澤康博BM係

我が大阪芸術大学内コンピュータ・アート・サークル「CORE」では活動の一環として，音楽の会報を発行予定です。それにともない，執筆者の募集を行ないます。対象機種はMSX，PC98，X1，X68000です。TOWNSも加入してくださればOKです。

「こんな記事を書きたい！」というかたは，ぜひ御一報ください。会員の情報交換の場となれば……と思っています。

～お知らせ～

92年２月号サークル紹介に掲載されたシミュレーションTCCの代表者名が変更しました。

☆シミュレーションTCC

龍　伸也（旧姓）→宮島伸也（新姓）

投稿ありがとう

木星人電脳創遊企画／板東雄一／倉持裕行／佐々木英輝／田中信吾／田中尚哉／滑川貴昭／添田明彦／大江俊一／田嶋賢一／永山久男／大川　恥／加藤正宏／田中泰章／岡田修一／ふっさん／香川達也／桐山直人／N.NORI／橋爪良之／伊達正樹／森下　厚／元山未澄／本田雅彦／阿部健一／豊島正樹／松原義光／小室祥之／石塚　剛／Rika's／北尚憲／渡辺慎一／谷口洋一／河合玲一郎／菊池真也／KZY.ULCT／河野　剣／那須通郎／ごんたくん／番野　誠／山田　学／石原顕／落合秀俊／中田　亮／大木正仁／田中尚哉／高野宏治／小玉浩平／早川忠宏／鈴木真吾／内山仁史／黒崎　豊／池田宏彰／森永葵／勝俣英樹／光田裕樹／井上俊博／小林健太／小島一晃／完コピD.O／蜂野まさみ／LEADER／AFu-M／時田健嗣／KPC／謎のパズル大好きおじさん／ZUO SOFT／北見英一／KIM／岸本英昭／ジョージ田吾作／日向野直樹／KOKE／樫本明広／森口一平／松山冬樹／矢島　一／松本　稔／細川勇也／水野　淳／中西晃司／松永英一／篠原和之／岡崎尚志／米崎　真／谷口亮平

この他にも，たくさんの人からの投稿がありました。投稿してくれたみなさん，どうもありがとう。また投稿してくださいね！

株価データの無料受信／NHKが東証2部も文字放送開始

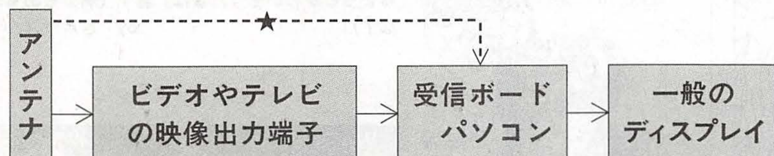
東証1部2部の全銘柄をNHK(全国)は13分 日経(関東静岡関西)は5分で受信。両ソフト付

グラフ・検索・絞込み等も大幅バージョンアップ

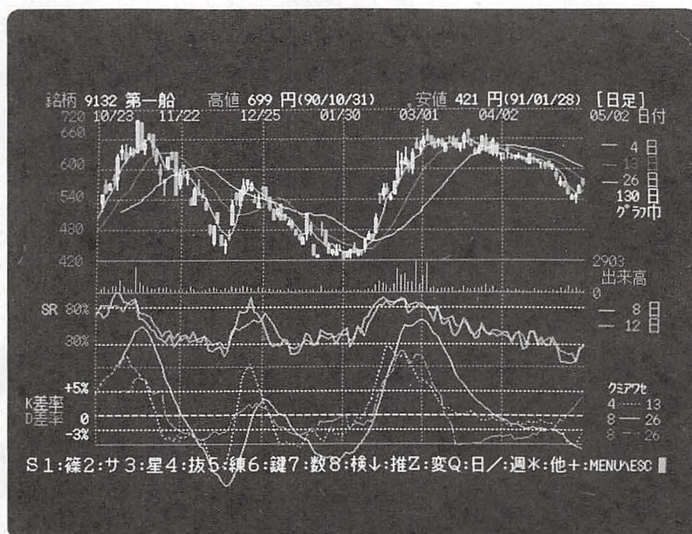
文字H(全銘柄用)	:84,000円
文字F(150銘柄用)	:69,000円
1画面に40銘柄の速報	:65,000円
日経テレコンデータ変換	:65,000円

(すべて受信ボード付き値段です)
(NEC9800とエプソン対応)

受信方法(受信ボードをパソコンに差込む)



★映像出力端子付のTV454等ではビデオ等は不要
★映像ボード(3万円)のパソコン差込でビデオ等不要



■絞り込み
- ●例えば600円～800円の銘柄を検索し、その中から売買に確当した銘柄を検索する。
- ●各種組合せで最後は数銘柄まで絞り込める。

■検索
- ●推奨の30銘柄を検索。
- ●出来高上位60銘柄の検索。
- ●新値足で当日に転換した銘柄の検索。
- ●カギ足で売買の足型になった銘柄の検索。

■出遅れ株、業種別の検索
- ●同一画面に7ケの色分けグラフの上書き。
- ●同一業種を7ケ入れると出遅れ株を検索。
- ●業種別の7ケで低迷や上昇の業種を検索。

■その他の特色
- ●スタート画面の全銘柄表でSRとK差率で売買表示。ゴールデンクロス銘柄も同時表示。
- ●不在時の自動タイマー受信。内部及び外付けタイマー両方使用OK。
- ●週足グラフの所に常に当日の日足も表示。過去3年間のグラフで現在の日足の位置が一画面で分かる。
- ●グラフ上部のローソク画面を拡大、下部の分析部分も拡大OK。又、抵抗線引きやグラフ上書きもOK。
- ●ローソク画面の縦線移動でグラフの各位置の日付や株価が分かる。
- ●グラフを画面に連続表示。表示間隔も自動(時間変更可)とキイ押す方法があり、銘柄やグラフ変更OK。
- ●受信後、自動的にグラフをプリントして終了。銘柄やグラフ変更OK。カラープリントもOK。
- ●スタート時の電波状態エラーチェック機能付き。手数料2千円で返却可。ソフトのバックアップもOK。

■グラフ
- ●ローソク足。星足。移動平均3本。SRの長短。K差率の長短。加重K差率の長短。サイコロジカル。逆ウオッチ曲線。新値足。カギ足(%、円)。練行足(%、円)。篠原レシオ(A、B)。カイリ率。
- ●VR。DR。OBV。D差率。出来高移動平均。出来高株価カイリ率。

■追加別ソフト
- ★一画面に40銘柄立ち会い速報:6000円(NHK、日経の両ソフト付き)
  証券会社のミニパネル板。同一日付ならデータは上書きできるので、速報中のグラフもOK。
- ★文字放送の表示ソフト:6000円。
  パソコンで各種文字放送を見れる。記録再生機能付き。テキストファイルで取出しもOK。
- ★公開ソフト:6000円。
  受信した株価データを利用。注釈付きのローソクや移動平均のプログラムの次に、貴方で継ぎ足します。
- ★日経テレコンデータ変換:6000円。
  貴ソフトでBドライブ日付データを処理できる事。データマック、システック、びっぐな株主等はOK。
- ★デモソフト:2000円。 ★手入力専用ソフト:30000円。

テクニメート(株) 7課宛
〒174 東京都板橋区宮本町65-8 電話(03)3968-7059

★資料請求は電話又はハガキで請求下さい。

パソコン人間の目を守る。

度付きメガネをおかけの方専用モデルも充実!!

SEELEX COMPUTER GLASS

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

視力障害解消!

オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT=ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ高分子研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが『シーレックス・コンピュータグラス』です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットすることです。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

- コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
- 文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
- お子様がコンピュータゲームをする際や、ご家庭でテレビを見る時にも大いに効果があります。

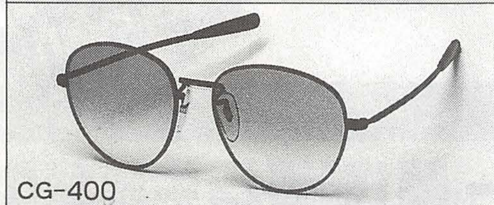
装着感抜群のカーボン新登場!

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



(小学校までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)
CG-1000￥13,000を**特別価格￥9,800** ハードケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



(男性・女性・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)
CG-400￥6,000を**特別価格￥4,800** ハードケース付(送料込)

度付きメガネをおかけの方専用モデル

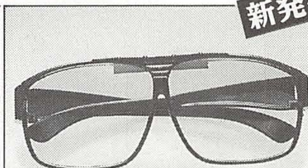
度付きメガネの上からそのままかける〈シーレックスMCG・OA〉

- 特許申請中の額と両耳の後方で支える三点支持方式

新発売







〈度付きメガネフレームサイズの測り方〉



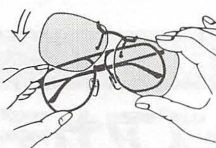
- ODM (142㎜以内) カラー=ブラック、デミ
- ODS (138㎜以内) カラー=ブラック、デミ
- ODSS(134㎜以内) カラー=デミ

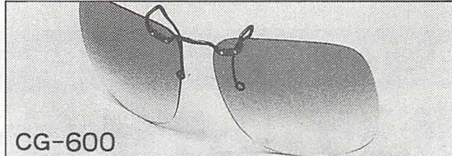
(　)内は度付きメガネフレーム幅許容サイズ

(ODM、ODSはフレームカラーがブラック、デミと2色ずつあります。品番とカラーをご指定下さい。写真はデミ色。)
いずれも￥16,500を**特別価格￥13,800** ソフトケース付(送料込)

度付きメガネにクリップレンズ

- 取り付け取り外しがワンタッチ





(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600￥6,000を**特別価格￥4,800** 布製ケース付(送料込)

※いずれも、商品価格には消費税は含まれておりません。

- 郵便番号・住所
- 氏名・捺印
- 年　齢
- TEL

商品品番(CG-400、CG-1000、CG-600、ODM、ODS、ODSS)を明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮
5丁目14-3
シーレックス(株)
CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。
商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex®
シーレックス株式会社
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111㈹
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

目が楽だ!!目が疲れない!!

ファミコンショップで大人気！

高得点が出るぞ!!

記念価格 2,980円 14・15型用

TVフィルターFSII

テレビゲームから目を守る



記念価格 2,980円 14・15型用

★平面・わん曲の画面にも取付けOK！

型名	14・15型用	18・19型用	20・21型用	24・25型用	26・27型用	28・29型用
記念価格	2,980円	4,480円	5,480円	6,480円	6,980円	7,480円

激安の2,980円ですが、材質は塩ビ(下敷の材料)を使わず、コンピューター・フィルターと同じく、特殊メタクリル(ガラスより透明な材料に紫外線100%カットで可視光線70%カット等、特殊加工した樹脂)を、使用しておりますので、品質は保証いたします。

★ギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない!!疲れない!!

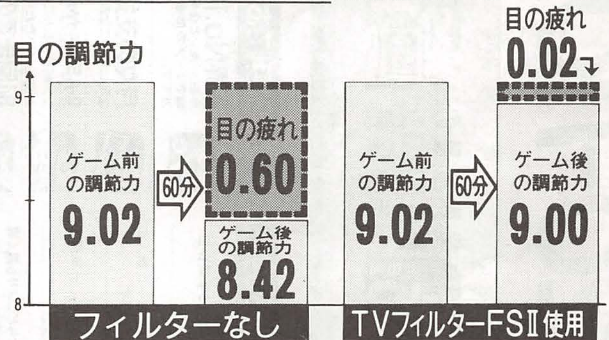
その秘密は

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるギラギラ・チラツキ・色のニジミをカットする特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、目が疲れない。だから高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもOK!!

TVフィルターFSIIの実験データ

★1988年8月 聖マリアンナ医科大学眼科測定

目のピントを合わせる力のことを調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、〝目の疲れ〟の度合がわかります。ゲームを60分連続して行なった場合、TVフィルターFSIIを使用すると調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、フィルターは「目を守る」役目を果たします。(被試験者5名の平均データより)



全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れない!!

中一のころから視力が低下してきて、最近目医者に通い始め、父からファミコンをやめるように言われましたが、どうしてもやめる事ができないので、雑誌にのっていた広告を見て、TVフィルターFSIIを買いました。今までは、ファミコンをやると目がチカチカしたりしていたのが、FSIIを付けてからは、画面が良く見え、目もつかれなくなりました。本当に助かりました。

千葉県東葛飾郡関宿町木間ヶ瀬 小沼 大輔さま

おたよりありがとう。

感想なんて「うそだろう。」と、思っていましたが、7日間無料なのでダメなら返品すれば良いと思い申し込みました。今までゲーム後、目がつかれて、目がショボショボして ピントがあわなく、目を細めて物を見ていたが、このフィルターを付けて、ゲームをしたら、うそみたいに目がつかれない。目がショボショボしない。ビックリダ、感想なんて「うそだろう。」と思っていた自分が、この様に感想を書いているのがアホみたい。

兵庫県神戸市西区北山台 北村 浩二さま

おたよりありがとう。

店頭で買えない人はハガキ・電話で申し込み下さい。

41円

〒577 大阪府東大阪市柏田西1・9・15 (株)サンクレスト JPM係

TVフィルターFSIIを申し込みます。
- 型名(型用)
- 郵便番号・住所
- 氏名・㊞・年令
- 電話番号

◆ 通信販売のみ ◆

★7日間無料使用OK!!

★効果なければ返品自由!!

特別注文品

16・17型用	⇨ 3,980円
22・23型用	⇨ 5,980円

商品到着後10日以内に、商品代金＋消費税＋送料600円を、同封の払込み用紙で郵便局から、お送りください。返品の場合、返送料は自己負担でお願いします。

◉電話注文 ☎06(303)4152 受付時間 AM9:00〜PM6:00 (株)サンクレスト

パソコン買うなら
ソフマップ。 0120-110-833

東京 03-3253-4230
大阪 06-633-7224
電話受付年中無休 ●平日AM.10:30～PM.7:30 ●日・祝日AM.10:00～PM.7:00

JADMA
社団法人
日本通信販売協会正会員

TV 日本テレビ・TBS・フジテレビ・テレビ朝日・テレビ東京・テレビ大阪・関西テレビ・朝日放送系列でCM放映!!直営17店舗

安さと安心を最高のサービスでお届けします。

新品パソコン5年保証 YES-No.1

- YES NEW 5 年保証 業界最長の新品パソコン5年間保証
- YES USED 1 年保証 中古パソコン1年間保証
- YES 買取 永久買取保証
- YES 84 84回までの分割、ボーナス併用もOK。

なぜなら最高の保証システムをご用意しているからです。

業界最長の新品パソコン5年間保証 パソコン本体5年間保証、モニター・プリンター3年間保証。※一部商品は除きます。

初期不良交換期間3ヵ月 ご購入日より3ヵ月以内なら、万一ご購入の商品が不良の場合、交換いたします。※新品商品に限らせていただきます。

中古パソコンも1年間保証 SOFMAPなら中古パソコンも、一年間の安心保証。モニター・プリンター・ワープロも6ヵ月間保証いたします。

永久買取保証 SOFMAPでお求めいただいたパソコンならどこよりも高く買取ります。バージョンアップをお考えなら、SOFMAPが絶対お得です。

なぜなら、ここまでお客様の便利を考えているからです。

配達日の指定もOK。 お客様のご都合に合わせて、配達日を自由に指定できます。

夜間配送もOK。(要手数料) PM6:00～PM8:00の間の配送も受け付けています。※一部商品で夜間配送できないものもございます。

サポートセンター SOFMAPには、他では見られないパソコンの救急病院をご用意しています。お客様のパソコンに万一異常が起こっても、すぐにご相談いただけます。

代替機の無料貸出 修理期間が長期にわたる場合、代替機の無料貸出を行っております。修理期間中パソコンが必要なお客様はお申し出ください。※一部商品は除きます。

なぜなら便利でお得な支払いシステムがあるからです。

業界No.1の低金利 分割が長いと金利が気になるのは当然。業界トップの低金利はお客様の強い味方です。

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84
他社金利	3.0	4.0	5.0	7.0	9.0	11.0	13.5	14.5	16.0	21.0	23.5	31.0	32.0	35.5	38.5	—	—	—	—
Sofmap金利	2.5	3.0	4.0	5.0	5.5	8.5	10.5	11.0	11.5	15.5	16.0	20.0	21.0	26.0	27.0	33.0	35.0	39.0	42.0

月々の支払いは1000円から。 パソコンが欲しいが予算が…そんな時に頼りになるのが月々1000円からの分割払い。低金利でご利用になれます。

9ヵ月先からのスキップ払いOK。 あのローンが終わればパソコンが買えるのに…といった方に便利なスキップ払いも受け付けます。9ヵ月先から楽々お支払いいただけます。

84回までの分割、ボーナス併用もOK。 業界最長の84回分割。回数も自由に設定できます。もちろんボーナス併用払いもOK。低金利のソフマップならではのシステムです。

カレッジクレジット 学生のあなたも、もちろんクレジットOK。お気軽に問い合わせください。※ただし20歳以上の方に限らせていただきます。

ボーナスだけで10回払いもOK。 月々の支払いは0で、ボーナス時のみの支払いもOK。1～10回と自由に設定できます。

ステップアップクレジット 毎月の支払い額を少しずつ増やしていくシステム。他のクレジットが終わるまでの1年目は、月々3千円にしておいて、終わった後の2年目からは6千円ずつ払う、といったあなたのご都合によって自由に支払い設定のできる便利なシステムです。

サインなしでカード払いOK。 サインなしでカードがご利用いただけますので、お電話一本で買い物OK。※一部サインなしでご利用いただけないカードもございます。

高額買取 下取交換

◆今、お持ちの機種をソフマップで高額下取STEP UP!
通販下取専用電話
0120-110-833
◆買取りのみの方も、お電話お待ちしております。

〈下取り交換例・本体〉

あなたがお持ちの機種 NEC PC-9801RX21 ¥120,000(下取金額)	プラス +	差額 ¥205,000

あなたの欲しい機種
NEC PC-9801FA2が
あなたのお手元に!
もちろん本体・周辺機器等の下取り交換も可能です。

★下取り交換のお申し込み方法

1. お送りになる場合
お持ちの商品を送られる際、送られる①商品名②お名前③ご住所④お電話番号⑤交換希望の商品を書いたメモを必ず同封の上、宅急便等で下記へお送り下さい。

〒133東京都江戸川区本一色3-27-16
(株)ソフマップ下取センター

商品到着後、査定の後スタッフがお客様にご希望の機種との交換差額をお電話にてご連絡致します。

2. 直接、店頭に持ち込まれる場合
東京・大阪の各買取センターに商品をお持ち頂きますので、その際必要な、身分証明書(免許証・保険証・学生証)と印鑑をご用意下さい。
査定後、店頭にてご希望の商品をお持帰り頂けます。(在庫切れの際は、入荷次第お持ち頂く事もございます。)

東京秋葉原
JR秋葉原駅より徒歩4分

0 本店 (中古専門店)
- B2F ソフト買取センター 03-3253-9959
- B1F ハード買取センター 03-3253-9959
- 1F 中古ファミコンTV関連 03-3253-3030
- 2F 中古パソコン・ゲームソフト 03-3253-3030
- 3F 中古ラップトップ&ワープロ 03-3253-0040
- 4F 中古NEC・EPSON 03-3253-0040
- 5F UNIX・FAX・コードレス電話 03-3253-0040
- 5FにモデムコーナーOPEN ポケットモデム～業務用

1 1号店 1F パソコンサプライ・ソフト 03-3258-3155

2 2号店 (新品ハード館)
- 2F ワープロ・FAX 03-3258-7021
- 3F 新品NEC・EPSONデスクトップ・周辺機器 03-3258-3156
- 4F 新品ラップトップ&ノート 03-3258-3156
- 5F ビジネスソフト&書籍 03-3253-4054
- 6F 新品SHARP・FUJITSU・AMIGA 03-5256-6992
- 7F 新品DOS/V関連商品 03-5256-6992
- 8F 新品Mac&Next 03-5256-2926

3 3号店 (パソコンハード館)
- 1F 新品パソコン 03-3253-0351
- 2F 中古パソコン 03-3253-5615

4 4号店 (総合アミューズメント館) 03-3253-9590
- 1F 新品ファミコン専門店
- 2F 中古ファミコン専門店

5 5号店 (マックコレクション) 03-5256-2927
- 2F Mac関連ソフト・サプライ
- 3F Macintosh本体・周辺機器

6 6号店 (新品ソフト館) 03-3253-4047
- タケルの自動販売機設置/
- 1F ゲーム・ファミコンソフト&本体
- 2F 電子手帳・サプライetc 3F ビジネスソフト

7 7号店 (MIDI LAND) 03-5256-0477
- 1・2F 新品楽器・MIDI音源・シンセサイザー・シーケンスソフト

8 8号店 1F 中古ソフト 03-5256-6842

9 9号店 1 中古ファミコン専門店 03-3253-9599

10 10号店 (U-Mac) 03-3253-4231
- 1F 中古Mac専門店

11 サポートセンター 03-5256-6841
- B1F 修理・ご相談センター

12 Used MIDI LAND OPEN/(3F) 03-5256-0407

オノデン / 九十九電機 / LAOX楽器館 / LAOXコンピュータ館 / 伊万里 / ヨシバ電機 / 東洋電球 / 若松通商 / ニッピン / サトームセン / 日本通運ビル / 三菱銀行 / ヤマギワ / リョービ / 山田照明 / 秋葉原デパート / JR秋葉原駅電気街出口 / 中央通り / ヤマギワ本店 / ナカウラ / 愛三電機 / ミナミ電機 / T-ZONE / マヤ電気 / 地下鉄銀座線末広町駅

大阪日本橋
地下鉄恵比須町駅北口より徒歩1分

1 1号店
- 1F 新品ゲームソフト 06-634-6305
- 2F U-Mac(中古Macintosh) 06-647-3523
- 3F 中古ワープロ・FAX・コードレス電話 06-634-6307
- 4F 中古NEC・EPSONデスクトップ・周辺機器 06-634-6308
- 5F 中古ノートパソコン 06-634-6308
- 6F 中古SHARP・FUJITSU etc 06-634-6308
- 7F サポートセンター 06-646-4116

2 2号店 2F マックコレクション 06-643-7541

4 4号店
- 1F 新品ファミコン専門店 06-634-5820
- 2F 中古ファミコンソフト 06-634-5821
- 3F 中古パソコンソフト 06-647-0562
- 4F MIDI LAND 06-634-3660

5 5号店
- 1F 新品ハード・ソフト・周辺機器 06-634-6306
- 2F 総合買取センター ハード 06-641-8801 ソフト 06-634-5822

大阪難波店
南海電鉄難波駅より徒歩1分

3 3号店 1F 新品・中古ファミコンソフト 06-643-0070

お申し込方法

まずは お電話で ☎0120-110-833

ご相談・ご注文
- 最新価格情報
- セットの組合せ
- お見積

FAXでもお受けします 03-3253-4290

お支払
- 業界No.1の低金利クレジット
- 銀行振込
- 代引払い（要手数料）
- 現金書留

発送
ご入金を確認後発送

納品

サポート
- 完全買取保証
- 万一、故障/修理の際はサポートセンターへ

ソフマップ今月のおすすめセット ベスト7

仕事に勉強に威力発揮！/98シリーズ最上位機！

NEC FAセット PC-9801FA2/FAU2

- PC-9801FA2/FAU2〈本体〉
- PC-KD881〈モニター〉
- PC-PR201/65A〈プリンター〉
- PC-9872R〈マウス〉
- HC-135ES〈HDD〉
- MS-DOS3.3D基本〈ソフト〉

月々¥5,600から

標準価格￥998,800

Sofmap特価¥706,700

￥ 5,600×84回	ボーナス￥40,000×14回
￥10,300×60回	ボーナス￥30,000×10回
￥18,100×48回	ボーナス なし
￥23,100×36回	ボーナス なし
￥28,200×24回	ボーナス￥30,000× 4回

フレッシュマンのあなたへ/これで企画書、論文、数値計算OK！

NEC DXセット PC-9801DX2/DXU2

On line FAX No.10007#

- PC-9801DX2/DXU2〈本体〉
- XC-1498C II〈モニター〉
- PC-PR150VH〈プリンター〉
- PC-9872R〈マウス〉
- MS-WORKS Ver2.1〈ソフト〉
- MS-DOS3.3D基本〈ソフト〉

月々¥1,600から

標準価格￥584,600

Sofmap特価¥330,400

￥ 1,600×84回	ボーナス￥25,000×14回
￥ 3,800×60回	ボーナス￥20,000×10回
￥ 8,500×48回	ボーナス なし
￥10,800×36回	ボーナス なし
￥15,500×24回	ボーナス なし

行動派のフレッシュマンは、場所を選ばないノートでキマリ！

NEC ノートセット PC-9801NS/E

On line FAX No.10018#

- PC-9801NS/E〈本体〉
- BJ-10V SELECT〈プリンター〉
- ケーブル
- PC-9872R〈マウス〉
- MS-DOS3.3D基本〈ソフト〉
- MS-WORKS Ver2.1〈ソフト〉

月々¥1,900から

標準価格￥423,600

Sofmap特価¥345,400

￥ 1,900×84回	ボーナス￥25,000×14回
￥ 4,200×60回	ボーナス￥20,000×10回
￥ 8,900×48回	ボーナス なし
￥11,300×36回	ボーナス なし
￥16,200×24回	ボーナス なし

NEC PC-9801FA2/FAU2

フレッシュマン徹夜のお友？ スペシャル通信セット

- PC-9801FA2/FAU2〈本体〉
- PC-KD882〈モニター〉
- PC-PR150VH〈プリンター〉
- PC-9872R〈マウス〉
- HC-135ES〈HDD〉
- MD24FB5V〈モデム〉
- まいと～〈Ver2.0〈ソフト〉
- MS-DOS3.3D基本〈ソフト〉

標準価格 ¥951,400

月々¥4,400から

Sofmap 特価 ¥638,100

¥ 4,400×84回	¥40,000×14回
¥ 8,800×60回	¥30,000×10回
¥16,400×48回	なし
¥20,900×36回	なし
¥25,000×24回	¥30,000× 4回

NEC PC-9801NS/T

行動派フレッシュマン！ 最強ノートセット

- PC-9801NS/T〈本体〉
- ぴるとN120〈HDD〉
- RCD-4000〈RAMボード〉
- BJ10V SELECT〈プリンター〉
- 専用ケーブル
- PC-9872R〈マウス〉
- MD-2HD3.5"〈10枚〉
- MS-DOS3.3D基本〈ソフト〉

標準価格 ¥570,400

月々¥2,200から

Sofmap 特価 ¥422,800

¥ 2,200×84回	¥30,000×14回
¥ 5,700×60回	¥20,000×10回
¥10,700×48回	なし
¥13,700×36回	なし
¥19,700×24回	なし

NEC PC-9801NL

ライトなフレッシュマンへ！ ライトなノートを!!

- PC-9801NL〈本体〉
- MS-WORKS Ver2.5〈ソフト〉
- JDS-1M〈メモリーカード〉
- BJ10V SELECT〈プリンター〉
- 専用ケーブル
- PC-9872R〈マウス〉
- MD-2HD3.5"〈10枚〉

標準価格 ¥411,800

月々¥1,000から

Sofmap特価 ¥304,300

¥ 1,000×84回	¥25,000×14回
¥ 3,100×60回	¥20,000×10回
¥ 7,700×48回	なし
¥ 9,800×36回	なし
¥14,200×24回	なし

EPSON PC-386P2

置き場も困らぬハイコスト パフォーマンスコンパクトセット

- PC-386P2〈本体〉
- XC-1498C II〈モニター〉
- BJ10V CUSTOM〈プリンター〉
- 専用ケーブル
- PCMS2M〈マウス〉
- MD-2HD3.5"〈10枚〉

標準価格 ¥458,100

月々¥1,000から

Sofmap 特価 ¥304,780

¥ 1,000×84回	¥25,000×14回
¥ 3,200×60回	¥20,000×10回
¥ 7,700×48回	なし
¥ 9,900×36回	なし
¥14,200×24回	なし

FAXで簡単にカタログが取り出せるシステムです。

On-line FAX

ご自宅、お勤め先のFAXから、24時間いつでもカタログが取り出せ、商品の注文が行なえるサービスです。使い方は簡単。ご紹介商品名下のコード番号を入力するだけで、ご希望商品の「カタログ」と「見積書」がお手元に届きます。ぜひご利用下さい。※プッシュホン回線以外はご利用になれません。

●カタログのご利用方法

1. 下記のFAXナンバーを押してください。
   ※オンフック機能のないFAXの場合は受話器を取る。
2. 「コード番号を入力してください」の指示があります。
   カタログの一覧表がみたい場合 …………1#
   広告にある商品コードを入力する場合 ……………□□□□□#
3. 「終了の場合##と入力してください」と指示があります。
   終了する場合 ……………##
   他のカタログも必要な場合（一度に3つまで入力できます） ……………□□□□□#
   ※一度に2つ以上カタログを取り出す場合、1つコードを入力するたびに、終了の案内を流れます。そのまま次のコード番号を入力してください。入力後は<##>を忘れずに。
4. 「ピー、という音の後にスタートボタンを押してください」と指示があります。スタートボタンを押すと「カタログ」と「商品購入・見積書」が出力されます。

ご利用FAX番号 03-3253-2244

オンラインFAX情報項目	コード番号
オンラインFAX商品別 全コード表	00000#
ソフマップ チラシ広告 商品情報	00001#
ソフマップ 中古在庫情報	00015#
ソフマップ 東京秋葉原 店舗案内	00002#
ソフマップ 大阪日本橋 店舗案内	00003#

ただ物を売るだけではありません。
心を売るのでもありません。
私たちがお届けしたいのは満足感です。
お客様が何を望み、
どう応えれば喜んでもらえるか。
私たち一人一人が
いつもお客様の立場になって考える。
私たちの仕事はそこから出発しています。

通信販売をご利用の方は

フリーダイヤル ☎ 0120-110-833

大阪 ☎06-633-7224

FAX 03-3253-4290

札幌011-865-7030 仙台022-268-3405 新潟025-222-6139
横浜045-311-3441 金沢0762-21-7045 名古屋052-332-2117
広島082-222-0604 福岡092-752-0044 高松0878-34-8833

商品発送のお問い合せ ☎ 0120-080-113

故障・修理のお問い合せ ☎ 0120-110-292

法人でのコンピュータのご購入は ソフマップ法人営業部へ

東京 ☎ 03-3253-0991

24時間テレホンサービス

東京 ☎03-3258-7910

振込先 三和銀行秋葉原支店(普)1012131 口座名義(株)ソフマップ

〒101 東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップビル
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-22 ソフマップビル

パソコン買うなら 株式会社ソフマップ®

パソコン買うなら
ソフマップ **0120-110-833**

東京 03-3253-4230
大阪 06-633-7224
電話受付年中無休 ●平日AM.10:30～PM.7:30 ●日・祝日AM.10:00～PM.7:00



ノーダマ
社団法人
日本通信販売組合正会員

TV 日本テレビ・TBS・フジテレビ・テレビ朝日・テレビ東京・テレビ大阪・関西テレビ・朝日放送系列でCM放映!!直営17店舗

組み合せ自由自在

ソフマップクレジットセットは、あなたのプランに合わせて「基本セット」に「単品商品」を選んで、自由にあなただけのオリジナルセットが作れます。もし、お迷いでしたら組み合せ、支払い方法等なんなりとご相談下さい。

組み合わせ例

例えば セット商品に単品を追加した場合
基本セット 9 月々¥1,000×84回 (ボーナス¥20,000×14回) + RAMボード EMJ-4000R を追加したら → 月々わずか¥600プラスで オリジナルセット!

例えば セット商品の一部を差替えた場合
基本セット 3 月々¥2,400×84回 (ボーナス¥30,000×14回) + モニターKD-881に差替えた場合 → 月々わずか¥400プラスで オリジナルセット!

NEC・EPSON 基本セット

セットの内容はあくまでも参考例です。あなたが自由に組むことが出来ます。

NEC PC-9801model80-002 基本セット 1

月々¥3,600から

- PC-9801model80-002〈本体〉
- PC-KD882〈モニター〉
- MS-DOS3.3D(基本)〈ソフト〉
- PC-9872R〈マウス〉
- MD-2HD5"〈10枚〉

標準価格¥686,600

Sofmap特価¥492,200

¥ 3,600×84回	ボーナス¥30,000×14回
¥ 7,300×60回	ボーナス¥20,000×10回
¥12,700×48回	ボーナス なし
¥16,100×36回	ボーナス なし
¥23,100×24回	ボーナス なし

NEC PC-9801FA2/FAU2 基本セット 3

月々¥2,400から

- PC-9801FA2/FAU2〈本体〉
- PC-KD882〈モニター〉
- MS-DOS3.3D(基本)〈ソフト〉
- PC-9872R〈マウス〉
- MD-2HD5"or3.5"〈10枚〉

標準価格¥564,600

Sofmap特価¥394,200

¥ 2,400×84回	ボーナス¥30,000×14回
¥ 5,800×60回	ボーナス¥20,000×10回
¥10,900×48回	ボーナス なし
¥13,800×36回	ボーナス なし
¥19,800×24回	ボーナス なし

NEC PC-9801NS/T 基本セット 6

月々¥1,200から

- PC-9801NS/T〈本体〉
- MS-DOS3.3D(基本)〈ソフト〉
- PC-9872R〈マウス〉
- MD-2HD3.5"〈10枚〉

標準価格¥311,800

Sofmap特価¥241,900

¥ 1,200×84回	ボーナス¥18,000×14回
¥ 2,800×60回	ボーナス¥15,000×10回
¥ 6,200×48回	ボーナス なし
¥ 7,900×36回	ボーナス なし
¥11,400×24回	ボーナス なし

NEC PC-9801DX2/DXU2 On line Fax No. 10007# 基本セット 9

月々¥1,000から

- PC-9801DX2/DXU2〈本体〉
- PC-KD882〈モニター〉
- MS-DOS3.3D(基本)〈ソフト〉
- PC-9872R〈マウス〉
- MD-2HD5"or3.5"〈10枚〉

標準価格¥424,600

Sofmap特価¥247,200

¥ 1,000×84回	ボーナス¥20,000×14回
¥ 2,900×60回	ボーナス¥15,000×10回
¥ 6,400×48回	ボーナス なし
¥ 8,100×36回	ボーナス なし
¥11,600×24回	ボーナス なし

EPSON PC-386P2 On line Fax No. 10134# 基本セット 12

月々¥1,300から

- PC-386P2〈本体〉
- PC-KD882〈モニター〉
- EPSON-DOS4.01〈ソフト〉
- PCMS2〈マウス〉
- MD-2HD3.5"〈10枚〉

標準価格¥380,780

Sofmap特価¥?67,680

¥ 1,300×84回	ボーナス¥20,000×14回
¥ 3,300×60回	ボーナス¥15,000×10回
¥ 6,900×48回	ボーナス なし
¥ 8,800×36回	ボーナス なし
¥12,600×24回	ボーナス なし

NEC PC-9801DS2/DSU2 On line Fax No. 10005# 基本セット 4

- PC-9801DS2/DSU2〈本体〉
- PC-KD882〈モニター〉
- MS-DOS3.3D(基本)〈ソフト〉
- PC-9872R〈マウス〉
- MD-2HD5"or3.5"〈10枚〉

標準価格¥464,600 月々¥1,700から

Sofmap特価¥288,200

¥ 1,700×84回	ボーナス¥20,000×14回
¥ 3,800×60回	ボーナス¥15,000×10回
¥ 7,400×48回	ボーナス なし
¥ 9,400×36回	ボーナス なし
¥13,500×24回	ボーナス なし

NEC PC-9801NC On line Fax No. 10019# 基本セット 7

- PC-9801NC〈本体〉
- MS-DOS3.3D(基本)〈ソフト〉
- PC-9872R〈マウス〉
- MD-2HD3.5"〈10枚〉

月々¥1,100から
標準価格¥621,800

Sofmap特価¥446,700

¥ 1,100×84回	ボーナス¥40,000×14回
¥ 4,700×60回	ボーナス¥30,000×10回
¥11,500×48回	ボーナス なし
¥14,600×36回	ボーナス なし
¥17,600×24回	ボーナス¥20,000× 4回

EPSON PC-386GS3 On line Fax No. 10126# 基本セット 10

- PC-386GS3〈本体〉
- PC-KD882〈モニター〉
- PCMS2〈マウス〉
- MD-2HD3.5"〈10枚〉 5"〈10枚〉

月々¥3,000から
標準価格¥519,780

Sofmap特価¥?61,080

¥ 3,000×84回	ボーナス¥20,000×14回
¥ 5,300×60回	ボーナス¥15,000×10回
¥ 9,300×48回	ボーナス なし
¥11,800×36回	ボーナス なし
¥17,000×24回	ボーナス なし

EPSON PC-386NOTE-AEI On line Fax No. 10248# 基本セット 13

- PC-386NOTE-AEI〈本体〉
- EPSON-DOS4.01〈ソフト〉
- PCMS2M〈マウス〉
- 一太郎DASH〈ソフト〉
- MD-2HD3.5"〈10枚〉

標準価格¥303,800 月々¥1,300から

Sofmap特価¥?17,680

¥ 1,300×84回	ボーナス¥15,000×14回
¥ 3,100×60回	ボーナス¥10,000×10回
¥ 5,600×48回	ボーナス なし
¥ 7,100×36回	ボーナス なし
¥10,200×24回	ボーナス なし

NEC PC-98GSmodel1 On line Fax No. 10029# 基本セット 2

- PC-98GSmodel1〈本体〉
- PC-KD882〈モニター〉
- MS-DOS3.3D(基本)〈ソフト〉
- MD-2HD3.5"〈10枚〉

月々¥5,100から
標準価格¥801,600

Sofmap特価¥560,400

¥ 5,100×84回	ボーナス¥30,000×14回
¥ 9,300×60回	ボーナス¥20,000×10回
¥14,900×48回	ボーナス なし
¥19,000×36回	ボーナス なし
¥27,300×24回	ボーナス なし

NEC PC-9801CS2 On line Fax No. 10003# 基本セット 5

- PC-9801CS2〈本体〉
- MS-DOS3.3D(基本)〈ソフト〉
- PC-9872R〈マウス〉
- MD-2HD3.5"〈10枚〉

月々¥1,100から
標準価格¥421,800

Sofmap特価¥295,400

¥ 1,100×84回	ボーナス¥25,000×14回
¥ 3,200×60回	ボーナス¥20,000×10回
¥ 7,800×48回	ボーナス なし
¥ 9,900×36回	ボーナス なし
¥14,200×24回	ボーナス なし

NEC PC-9801DO+ On line Fax No. 10039# 基本セット 8

- PC-9801DO+〈本体〉
- PC-KD882〈モニター〉
- MS-DOS3.3D(基本)〈ソフト〉
- PC-9872R〈マウス〉
- MD-2HD5"〈10枚〉

標準価格¥384,600 月々¥1,100から

Sofmap特価¥251,200

¥ 1,100×84回	ボーナス¥20,000×14回
¥ 3,000×60回	ボーナス¥15,000×10回
¥ 6,500×48回	ボーナス なし
¥ 8,200×36回	ボーナス なし
¥11,800×24回	ボーナス なし

EPSON PC-286VJ5 基本セット 11

- PC-286VJ5〈本体〉
- PC-KD882〈モニター〉
- PCMS2〈マウス〉
- MD-2HD5"〈10枚〉

月々¥1,200から
標準価格¥320,780

Sofmap特価¥?11,280

¥ 1,200×84回	ボーナス¥15,000×14回
¥ 2,900×60回	ボーナス¥10,000×10回
¥ 5,500×48回	ボーナス なし
¥ 6,900×36回	ボーナス なし
¥ 8,300×24回	ボーナス¥10,000× 4回

かんたんカタログ入手法!!

On-line FAX ®

ご利用FAX番号
03-3253-2244

本文中にFAX No.がついているもの(例えば、PC-9801DX2は〈10007#〉)は、その番号でカタログが取り出せます。詳しくは冒頭をご覧下さい。

夏のボーナス一括払い 好評受付中 (要手数料)

ボーナスだけの2・3・6・8・10回払いOK!

●価格の変動、在庫切れ等ございますので、必ずお電話にてご確認下さい。(価格は2月20日現在のものです。)
●現金での一括払い、もちろんOKです。お客様のプランに合わせてお支払い方法をお選び下さい。

基本セット+単品であなただけの
オリジナルセット
もちろん単品での購入も可能です。

本体

NEC	定価	特価
●PC-9801FA2	¥458,000	¥343,000
●PC-9801FA5	¥578,000	¥435,000
●PC-9801FA7	¥648,000	¥495,000
●PC-9801NS/T40	¥368,000	¥276,000
●PC-9801NS/T80	¥458,000	¥343,500
●PC-9801NL	¥238,000	¥178,500
●PC-98GSmodel2	¥828,000	¥598,000
●PC-9801CS5	¥548,000	¥385,000
●PC-9801CS5/W	¥675,000	¥482,000
(DOS5.0とWINDOWS3.0をインストール済み)		
●PC-9801NC40	¥738,000	¥525,000
●PC-9801T/F71	¥950,000	¥693,000
●PC-9801UF	¥218,000	¥173,000
●PC-H98model80-040/U80-040	¥730,000	Sofmap特価
●PC-H98model90-002/U90-002	¥895,000	Sofmap特価
●PC-H98model90-040/U90-040	¥1,045,000	Sofmap特価
●PC-H98model90-100/U90-100	¥1,145,000	Sofmap特価
EPSON		
●PC-286C-STD	¥168,000	Sofmap特価
●PC-386GE2/5	¥298,000	Sofmap特価
●PC-386GE2B/5B	¥428,000	Sofmap特価
●PC-386GE3	¥323,000	Sofmap特価
●PC-386GS2/5	¥398,000	Sofmap特価
●PC-386GS2E/5E	¥598,000	Sofmap特価
●PC-386NOTE-W1B	¥418,000	Sofmap特価
●PC-386NOTE-W2	¥278,000	Sofmap特価

モニター

NEC	定価	特価
●PC-KD881	¥118,000	¥77,000
●PC-KD882	¥89,000	Sofmap特価
●PC-TV354	¥110,000	¥67,800
●PC-TV454	¥128,300	¥73,000
●PC-TV455	¥147,000	¥83,000
EPSON		
●CR-5500	¥168,000	Sofmap特価
●CR-7000	¥248,000	Sofmap特価
SHARP		
●CU-21HD	¥148,000	¥109,800
●CU-14FD	¥74,800	¥38,000
●CU-14KD	¥89,800	¥45,000
MITSUBISHI		
●XC-1498CII	¥107,000	¥46,000
●XC-98V3	¥128,000	¥67,800
コアード		
●CVC-4681	¥84,800	¥36,000
IDEXON		
●SR-7314	¥89,800	¥43,000

ハードディスク

ICM	定価	特価
●C FLAT40<SCSI内>	¥88,000	Sofmap特価
●HC-100ES<SCSI外>	¥138,000	Sofmap特価
●HC-180ES<SCSI外>	¥218,000	Sofmap特価
●INTER135WS<SCSI内>	¥178,000	Sofmap特価
●INTER180WS<SCSI内>	¥198,000	Sofmap特価
●MO-3120+MO-3120用キット	¥228,000	Sofmap特価
<MOユニット>		
●PACK E40 II<SASIノート用内>	¥88,000	Sofmap特価
●PACK E80<SASIノート用内>	¥128,000	Sofmap特価
日本テクサ		
●NA-CP40<NOTE・A用>	¥98,000	¥75,800
●NW-80<NOTE・W用>	¥138,000	¥105,000
●ST-120L<SCSI外>	¥118,000	¥91,000
●ST-GT100R	¥128,000	¥95,000
<SCSI外NEC純正ドライブ使用>		
●TR-120L<SCSI内>	¥108,000	¥83,000
●TR-GT100R	¥118,000	¥88,000
<SCSI内NEC純正ドライブ使用>		
●TRUST-NE80<NS/E用内>	¥98,000	¥83,000
キャラベル		
●AV-40SXE<SASIノート用内>	¥108,000	¥55,000
●AV-80SXE<SASIノート用内>	¥128,000	¥83,000
緑電子		
●DOODA!100<SCSI外>	¥118,000	¥77,000
●ぴるとN40<SASIノート用内>	¥98,000	¥55,000
テクノジャパン		
●PD-125E<SCSI外>	¥112,000	¥77,800
●PD-200GX<SCSI外>	¥198,000	¥129,800
●TR-81FE<SASI内>	¥95,000	¥65,000
TEAC		
●DD-101A	¥178,000	Sofmap特価
<SCSI3.5自動切り替えドライブ付き外>		
●HD-41A<SCSI外>	¥84,800	Sofmap特価
ITEC		
●DD-130<SCSI内>	¥145,000	¥84,000
●DD-180<SCSI内>	¥195,000	¥106,000
●DH-130<SCSI外>	¥148,000	¥89,800
●DH-180<SCSI外>	¥198,000	¥108,000
コンピュータリサーチ		
●CRC-IHE40<NS/E用内>	¥98,000	¥54,500
●CRC-IHE80<SASIノート用内>	¥108,000	¥82,000
etc		
●NT-47R-B<SCSIリムーバブル外>	¥198,000	Sofmap特価
●LHD-NS40<SASIノート用内>	¥94,800	¥54,000
●FHD-145N<NS用外付け3.5"ドライブ付き>	¥148,000	¥75,000

フロッピードライブ

ソフマップオリジナル	定価	特価
●SFD-350S	¥——	¥15,800
<3.5"1/2HD専用>		
●SFD-350W	¥——	¥28,500
<3.5"2/2HD専用>		
●SFD-500S	¥——	¥23,000
<5"1/2HD専用>		
●SFD-535T	¥——	¥34,000
<5"1・3.5"1/2HD専用>		
アクセル		
●FDC-311A<3.5"1/自動>	¥39,800	¥23,800
●FDC-312A<3.5"2/自動>	¥59,800	¥35,000
●FDC-511A<5"1/自動>	¥49,800	¥30,500
●FDC-512A<5"2/自動>	¥59,800	¥40,500
緑電子		
●LFW<3.5"2/2HD用>	¥59,800	¥28,300
●ZFW<3.5"2/自動>	¥59,800	¥36,500

プリンター

NEC	定価	特価
●PC-PR1000/2	¥198,000	¥155,000
●PC-PR150N	¥69,800	¥46,000
●PC-PR150T	¥64,800	¥45,000
●PC-PR150VH	¥99,800	¥59,800
●PC-PR150VL	¥84,800	¥56,000
●PC-PR2000/4	¥418,000	¥319,800
●PC-PR201/451	¥95,000	¥66,000
●PC-PR201/60	¥135,000	¥83,000
●PC-PR201/60A	¥158,000	¥105,000
●PC-PR201/65A	¥215,000	¥142,000
●PC-PR201/80A	¥275,000	¥185,000
●PC-PR4000/4	¥726,000	¥555,000
EPSON		
●AP-1000PC	¥99,800	Sofmap特価
●AP-300	¥59,800	Sofmap特価
●LP-2000	¥198,000	Sofmap特価
●VP-1047PC	¥99,800	Sofmap特価
●VP-1350PC	¥94,800	Sofmap特価
●VP-1700PC	¥168,000	Sofmap特価
●VP-2061PC	¥130,000	Sofmap特価
●VP-300PC	¥69,800	Sofmap特価
●VP-550PC	¥85,000	Sofmap特価
●VP-870PC	¥138,000	Sofmap特価
CANON		
●BJ-10V CUSTOM	¥69,800	Sofmap特価
●BJ-10V SELECT	¥79,800	Sofmap特価
<明朝体&ゴシック体内蔵>		
●BJ-330J	¥190,000	Sofmap特価
●LBP-406E	¥398,000	Sofmap特価
STAR		
●JJ-100	¥74,800	¥43,000
●JP-200	¥104,800	¥53,000
●JR-200CL	¥134,800	¥61,000
YHP		
●Deskjet500J	¥99,800	Sofmap特価

その他周辺機器

スキャナー	定価	特価
●GT-6000	¥178,000	Sofmap特価
●HALFAX9600EX	¥98,000	¥73,500
●PC-BOX162	¥64,800	¥51,800
<PC-9801N/NV/NS/NSE用拡張I/Oユニット>		
●HS-10RII	¥49,800	¥33,980
●HS-40CL-H+HS-BD	¥46,800	¥45,400
●HS-60F-H+HS-BD	¥46,800	¥45,400
●HS-7RII	¥39,800	¥26,980
アダプタ		
●CRT-C-01E	¥19,800	¥12,500
<EPSONNOTE用CRTアダプター>		
●CRT-C-02N	¥9,800	¥6,400
<NS/E用CRTアダプター>		
●FM1-E	¥39,800	¥29,800
<EPSONNOTE用FM音源CRTコネクター付き>		
●FM1-L	¥29,800	¥24,800
<EPSONLスロット用FM音源ボード>		
●FM1-N	¥39,800	¥29,800
<9801NOTE用FM音源FDDコネクター付き>		
●NB1-E	¥39,800	¥29,800
<EPSON NOTE用I/O拡張BOXCRTコネクター付き>		
●NB1-N	¥58,000	¥43,500
<9801NOTE用I/O拡張BOX>		
マウス		
●TN-98C	¥8,000	¥3,980

RAMボード

I/Oデータ	定価	特価
●EP-NTB-4ME	¥48,000	¥36,000
●EP-NTB-8ME	¥88,000	¥66,000
●EP-RB7D-4ME	¥62,000	¥31,980
<PC-386G/S/V/GE/GS用>		
●EP-RB7S-4ME	¥57,000	¥30,500
<PC-386G/S/V/GE/GS用>		
●EP-SIM-2ME	¥29,000	¥14,980
<PC-386内部増設用>		
●PIO-98NT-2ME	¥22,000	¥16,500
<PC-9801ノート用通常29250>		
●PIO-CS134-4ML<CS用内部>	¥35,000	¥26,300
●PIO-DA134-4ML<DA用内部>	¥35,000	¥26,000
●PIO-DA134-8ML<DA用内部>	¥70,000	¥52,000
●PIO-DS134-4ML<DS用内部>	¥35,000	¥26,000
●PIO-EX134S-4ML	¥40,000	¥30,000
<PIO-DA134増設用>		
●PIO-EX34F-2ME<34FX増設用>	¥24,000	¥17,000
●PIO-EX34F-4ME<34FX増設用>	¥45,000	¥31,980
●PIO-PC34FX-2ME<スロット>	¥29,000	¥19,980
●PIO-PC34FX-4ME<スロット>	¥45,000	¥31,000
●PIO-SB34-4ME	¥45,000	¥32,500
●SDB-8ME<シリコンディスク>	¥85,000	¥63,700
メルコ		
●EDA-12MR<DA用内部>	¥118,000	¥79,000
●EDA-4000R	¥38,000	¥25,980
<DA/RA21/51用内部>		
●EDA-8000R	¥78,000	¥52,500
<DA/RA21/51用内部>		
●EDS-4000L<DS用内部>	¥44,800	¥31,000
●EDX-2000<DX用内部>	¥34,800	¥24,500
●EDX-4000<DX用内部>	¥56,800	¥41,000
●EHS-4000	¥44,800	¥32,000
<H98 60/70/8S用内部>		
●EHS-8000	¥84,800	¥61,000
<H98 60/70/8S用内部>		
●EMJ-2000R<スロット>	¥29,800	¥19,980
●EMJ-4000R<スロット>	¥44,800	¥29,980
●EMP-4000L	¥64,800	¥45,800
<286L/LE/LF/LP 386BOOKL用>		
●EXJ-4000R<EMJ増設用>	¥41,000	¥30,500
●MDA-4000	¥49,800	¥35,000
<DA/RA21/51用内部>		
●RCS-2000	¥39,800	¥25,200
<PC-9801ノート用>		
●RCS-4000	¥74,800	¥46,500
<PC-9801ノート用>		
●XMB-1000E<増設用SIMM>	¥11,000	¥7,800
●XMC-2000E	¥21,000	¥15,300
●SDR-4000	¥69,800	¥48,860
●SDR-8000	¥89,800	Sofmap特価

モデム

NEC	定価	特価
●COMSTARZ CLUB24/5	¥39,800	¥27,800
アイワ		
●PV-A24B5	¥39,800	¥26,800
●PV-A96UB5	¥198,000	¥148,000
●PV-CN24	¥39,800	¥28,980
<PC-9801NOTE用>		
●PV-M24B5	¥39,800	¥26,800
オムロン		
●MD24FB5V	¥39,800	¥26,500
●MD24FN5	¥44,800	¥30,500
●MD96FS5V2	¥198,000	¥143,000

ゲームソフト

ソフマップ特価!! 紙面に載りきらない商品多数あります!

基本セットに 月々わずか¥400プラスから
お好きなゲーム3本セット
標準価格¥30,000
特価¥21,000

¥400×84回	
¥600×48回	
¥1,000×24回	

	定価	特価
●D.P.S.SGセット3	¥6,800	¥4,960
●ELLE	¥7,800	¥5,850
●JOSHUA	¥9,800	¥7,150
●KIGEN輝きの覇者	¥9,800	¥6,790
●アトラス	¥10,800	¥7,880
●アドバンスロードモナーク	¥9,800	¥7,050
●ウィザードリィ・ベインオブザコズミックフォージ	¥12,800	¥9,340
●ウルティマ6	¥9,800	¥7,150
●エアーコンバット2	¥8,800	¥6,330
●コマンド・H・Q	¥11,800	¥8,610
●サイレントメビウス	¥14,800	¥10,800
●ジーザスII	¥8,800	¥6,420
●シャングリア	¥7,800	¥5,850
●シュバルツシルト3	¥12,800	¥9,340
●ドラゴンナイトIII	¥7,800	¥5,690
●ドラゴンピンク	¥8,800	¥6,420
●ブランディッシュ	¥9,800	¥6,790

基本セットに 月々わずか¥800プラスから
お好きなゲーム6本セット
標準価格¥60,000
特価¥42,000

¥800×84回	
¥1,100×48回	
¥2,000×24回	

	定価	特価
●プリンセスメーカー	¥14,800	¥10,650
●ベストプレイベースボール88新データ	¥9,800	¥7,840
●ライフ&デス	¥8,800	¥6,420
●ランス3(リーザス没落)	¥6,800	¥5,100
●レジオナルパワー	¥9,800	¥7,150
●レミングス	¥7,800	¥5,690
●ロボクラッシュ	¥7,800	¥5,690
●ロードス島戦闘記	¥9,800	¥7,150
●ロードス島戦記2	¥9,800	¥7,150
●栄冠は君にII	¥9,500	¥6,930
●銀河英雄伝説II(DX+set)	¥12,800	¥9,190
●雀豪2	¥9,800	¥7,840
●三国志3	¥14,800	¥9,680
●斬2	¥9,800	¥7,150
●戦国信長伝・下天	¥12,800	¥9,340
●対局囲碁ゴライアス	¥16,800	¥12,260
●沈黙の艦隊	¥12,800	¥9,340
●提督の決断	¥14,800	¥10,800
●天下統一II	¥9,800	¥7,150
●信長の野望・武将風雲録	¥9,800	¥7,350
●指輪物語	¥12,800	¥8,960

基本セットに 月々わずか¥1,300プラスから
お好きなゲーム10本セット
標準価格¥100,000
特価¥70,000

¥1,300×84回	
¥1,800×48回	
¥3,300×24回	

本体・プリンター等のオプション、ケーブル、ディスケット、インクリボン、プリンター用紙、パソコンデスク他、各種取り揃えております。お電話にてお問合わせ下さい。フリーダイヤル0120-110-833

5 業界最長新品 パソコン5年保証
パソコン本体5年保証、モニター・プリンター3年保証
※一部商品は除きます

3 初期不良交換 期間3ヶ月
万一、ご購入の商品が不良の場合、購入日より3ヶ月以内ならば、同等品と交換致します

永久買取保証
ソフマップでお求め頂いたパソコンなら、どこよりも高く買取りますので、ソフマップでのお求めが絶対お得です

通信販売をご利用の方は
フリーダイヤル 0120-110-833
大阪 06-633-7224
FAX 03-3253-4290
札幌011-865-7030 仙台022-268-3405 新潟025-222-6139
横浜045-311-3441 金沢0762-21-7045 名古屋052-332-2117
広島082-222-0604 福岡092-752-0044 高松0878-34-8833

商品発送のお問い合せ
フリーダイヤル 0120-080-113

故障・修理のお問い合せ
フリーダイヤル 0120-110-292

24時間テレホンサービス
東京 03-3258-7910

振込先
三和銀行秋葉原支店(普)1012131
口座名義(株)ソフマップ

〒101 東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップビル
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-22 ソフマップビル

パソコン買うなら 株式会社ソフマップ®

ハード&ソフト ソフマップなら

買取り価格は、2月8日現在の価格です。

ハードコーナー なんでも超高額にて買取ります

グレードUP!パソコン・ワープロ・各社UNIX機・各種ゲーム機・AXパソコン・FAX・コードレス電話!!



TV J-DMA 社団法人 日本通信販売協会正会員

日本テレビ、TBS、フジテレビ、テレビ朝日、テレビ東京、テレビ大阪、関西テレビ、朝日放送系列でCM放映!(直営17店舗)

中古パソコン・中古ソフトのフリーマーケット!!
高額買取・下取交換OK

※買取り金額は、箱、マニュアルの有り・無し及びご使用状態により変動しますのでお送りになる前にお電話にてご確認下さい!!

中古パソコン1年間保証!サポート万全体制!! 圧倒!!ビッグな品揃え在庫量5,000台!!店頭にて大量展示中!!

日本初!!UNIXフロアー・モデムコーナーオープン!!(東京本店5F)

- NEC PC-9801DA/U2 買取金額 ¥240,000
- EPSON PC-386P2 買取金額 ¥168,000
- NEC PC-9801NC40 買取金額 ¥385,000
- FUJITSU TOWNS II UX20 買取金額 ¥178,000
- Apple Computer MacIntosh II si (5MB/HD80) 買取金額 ¥360,000
- NEC PWP-5SX(文豪) 買取金額 ¥95,000
- SHARP DA-8000 買取金額 ¥80,000

パソコン本体

機種名	買取金額
NEC	
■PC-98(5インチ)	
●PC-H98S/8-002	¥255,000
●PC-H98S/8-040	¥300,000
●PC-H98S/8-100	¥350,000
●PC-9801DA7	¥315,000
●PC-9801DA5	¥282,000
●PC-9801DA2	¥240,000
●PC-9801DS5	¥210,000
●PC-9801DS2	¥180,000
●PC-9801GSmodel1	¥380,000
●PC-9801CS5	¥300,000
●PC-9801CS2	¥242,000
●PC-9801RA51	¥262,000
●PC-9801RA21	¥238,000
●PC-9801RA5	¥210,000
●PC-9801RA2	¥180,000
●PC-9801RS51	¥202,000
●PC-9801RS21	¥170,000
●PC-9801DX5	¥180,000
●PC-9801DX2	¥155,000
●PC-9801RX51	¥170,000
●PC-9801RX21	¥135,000
●PC-9801RX4	¥160,000
●PC-9801RX2	¥125,000
●PC-9801VX41	¥124,000
●PC-9801VX21	¥105,000
●PC-9801VX2	¥92,000
●PC-9801VM11	¥90,000
●PC-9801DO+	¥118,000
●PC-9801DO	¥78,000
●PC-98RLmodel51	¥260,000
●PC-98RLmodel21	¥200,000
■PC-98(3.5インチ)	
●PC-H98S/U8-002	¥255,000
●PC-H98S/U8-040	¥300,000
●PC-H98S/U8-100	¥350,000
●PC-9801DA/U7	¥315,000
●PC-9801DA/U5	¥282,000
●PC-9801DS/U5	¥210,000
●PC-9801DS/U2	¥180,000
●PC-9801DX/U5	¥180,000
●PC-9801DX/U2	¥155,000
●PC-9801ES5	¥215,000
●PC-9801ES2	¥180,000
●PC-9801EX4	¥145,000
●PC-9801EX2	¥125,000
●PC-9801UX21	¥102,000
●PC-9801UR/20	¥150,000
●PC-9801UR	¥100,000
●PC-9801UF	¥100,000
●PC-9801UV11	¥78,000
●PC-9801CV21	¥118,000
■PC-98(ラップトップ)	
●PC-9801ITmodelF71	¥420,000
●PC-9801ITmodelF51	¥350,000
●PC-9801ITmodelW7	¥320,000
●PC-9801ITmodelW2	¥180,000

機種名	買取金額
●PC-9801LS5	¥160,000
●PC-9801LX5C	¥150,000
●PC-9801LX5	¥120,000
●PC-9801LX4	¥102,000
●PC-9801LV22	¥60,000
●PC-9801NS	¥118,000
●PC-9801NS-20	¥150,000
●PC-9801NS/E	¥150,000
●PC-9801NS/E-20	¥170,000
●PC-9801NS/E-40	¥200,000
●PC-9801NV	¥98,000
●PC-9801N	¥70,000
●PC-98HA	¥48,000
●PC-9801NC	¥300,000
●PC-98LTmodel11	¥20,000
EPSON	
■PC-386シリーズ	
●PC-386GS5	¥228,000
●PC-386GS3	¥255,000
●PC-386GE	¥155,000
●PC-386GE3	¥172,000
●PC-386VR-STD	¥145,000
●PC-386V-STD	¥188,000
●PC-386M-STD	¥145,000
●PC-386LS-H40	¥175,000
●PC-386NAE1	¥140,000
●PC-386NW2	¥140,000
●PC-386NW1A	¥170,000
●PC-386NW1B	¥200,000
■PC-286シリーズ	
●PC-286VX-STD	¥122,000
●PC-286VF-STD	¥100,000
●PC-286VE-STD	¥97,000
●PC-286VJ5	¥125,000
●PC-286VS-STD	¥108,000
●PC-286VG-STD	¥110,000
●PC-286UX-STD	¥110,000
●PC-286US-STD	¥90,000
●PC-286C-STD	¥78,000
●PC-286LP-STD	¥110,000
●PC-286LSH40	¥150,000
●PC-286LE-H40	¥95,000
●PC-286LE-STD	¥60,000
●PC-286LF-STD	¥78,000
●PC-286BOOK-H20	¥120,000
●PC-286BOOK-STD	¥95,000
SHARP	
■X-6800シリーズ	
●XVI-HDセット	¥338,000
●XVIセット	¥278,000
●SUPER/HDセット	¥268,000
●EXPERT II/HDセット	¥242,000
●EXPERT IIセット	¥202,000
●EXPERT/HDセット	¥225,000
●PRO IIセット	¥155,000
●PRO/HDセット	¥170,000
FUJITSU	
■FM-TOWNSシリーズ	
●TOWNS II CX100+DP534	¥330,000
●TOWNS II CX20+DP534	¥248,000
●TOWNS80H+DP532	¥270,000

機種名	買取金額
●TOWNS40H+DP531	¥220,000
●TOWNS20F+DP532	¥170,000
●TOWNS2F+DP531	¥145,000
■FMRシリーズ	
●FMR-50NB1	¥80,000
●FMR-50NBX(FDD)	¥100,000
●FMR-50NX5	¥160,000
●FMR-50NX6	¥180,000
●FMR-NBC1	¥100,000
TOSHIBA	
■J3100シリーズ	
●J-3100SX061P	¥260,000
●J-3100SX041P	¥200,000
●J-3100SX001P	¥135,000
●J-3100SX021	¥125,000
●J-3100SX041	¥148,000
●J-3100SX001	¥95,000
●J-3100GS021	¥105,000
●J-3100GS001	¥70,000
●J-3100SS02E	¥80,000
●J-3100SS002	¥45,000
●J-3100SS001	¥40,000
●J-3100SL001VW	¥210,000
●J-3100SL081VW	¥310,000
●J-3100SX001VW	¥178,000
●J-3100SX041VW	¥250,000
●J-3100SX081VW	¥288,000
●J-3100SX001W	¥152,000
●J-3100SX001B	¥95,000

モニター

機種名	買取金額
■NEC	
●PC-TV472	¥70,000
●PC-TV455	¥60,000
●PC-TV454	¥55,000
●PC-TV354	¥40,000
●PC-KD882	¥38,000
●PC-KD881	¥48,000
●PC-KD862S	¥35,000
●PC-KD862	¥25,000
●PC-KD854	¥24,000
●PC-KD854N	¥28,000
●PC-KD853	¥30,000
●N-5913R	¥50,000
●N-5913U	¥40,000
■SHARP	
●CU-21HD	¥70,000
●CU-21CD	¥65,000
●CU-14TV	¥48,000
●CU-14FD	¥27,000
●CU-14KD	¥33,000
■EPSON	
●CR-7000	¥120,000
●CR-5000	¥50,000
●CR-4000	¥38,000
●PC-286CD2	¥26,000
■その他	
●XC-1498C II	¥33,000
●XC-98V3	¥45,000
●CMT-A14H2	¥28,000

MSX・その他

機種名	買取金額
●FS-A1GT	¥50,000
●FS-A1ST	¥40,000
●FS-A1WSX	¥28,000
●FS-A1FX	¥20,000
●HB-F1XV	¥28,000
●HB-F1XDJ	¥24,000
●WAVY70FD2	¥28,000
●Amiga500モニターセット	¥85,000

プリンター

機種名	買取金額
■NEC	
●PC-PR201/80A	¥100,000
●PC-PR201/65A	¥70,000
●PC-PR101/40	¥31,000
●PC-PR101/60	¥42,000
●PC-PR201J	¥50,000
●PC-PR1000	¥100,000
●PC-PR350	¥68,000
●PC-PR201GS	¥45,000
●PC-PR150VL	¥35,000
●PC-PR150VH	¥38,000
●PC-PR150T	¥24,000
●PC-PR150N	¥27,000
●PC-PR150H	¥20,000
●PC-PR101GS	¥42,000
●PC-PR101TL3	¥20,000
●PC-PR102TL3	¥18,000
■EPSON	
●LP-3000	¥120,000
●XP-2000PC	¥80,000
●VP-2061	¥60,000
●VP-2050	¥40,000
●VP-1047	¥48,000
●VP-1350	¥28,000
●VP-1700	¥70,000
●VP-960	¥55,000
●VP-870	¥60,000
●VP-550	¥20,000
●VP-300	¥30,000
●AP-1000	¥40,000
●AP-900	¥38,000
●AP-850	¥32,000
●AP-550EX	¥18,000
●AP-300	¥25,000
■その他	
●CZ-8PC5	¥42,000
●CZ-8PC4	¥30,000
●I/O-735X	¥85,000
●JR-200CL	¥35,000
●JR-100CL	¥35,000
●BJ-330J	¥80,000
●BJ-10V	¥30,000
●BJ-10VS	¥38,000
●BJ-10VC	¥35,000
●J31DPR1	¥30,000
●JJ-100	¥20,000

Apple

機種名	買取金額
■CPU	
●MacQuadra900 4MB/HD160	¥880,000
●MacQuadra900 4MB/FD	¥720,000
●MacQuadra700 4MB/HD80	¥760,000
●MacQuadra700 4MB/FD	¥620,000
●MacPowerBk170 4MB/HD40	¥405,000
●MacPowerBk140 4MB/HD40	¥310,000
●MacPowerBk100 2MB/HD20FD	¥180,000
●MacSE2MB/HD40(SD)	¥100,000
●MacSE2MB/HD40(1FD)	¥80,000
●MacSE2MB/HD20	¥70,000
●MacSE2MB/HD20(SD)	¥92,000
●MacSE2MB/FD	¥68,000
●MacSE/30 4MB/HD80	¥250,000
●MacSE/30 2MB/HD40	¥210,000
●MacSE/30 2MB/HD	¥180,000
●MacPortable 2MB/HD40(J)	¥165,000
●MacPortable 1MB/HD40(E)	¥95,000
●MacLC 4MB/HD40	¥160,000
●MacLC 2MB/FD	¥138,000
●Mac IIx 4MB/HD80	¥250,000
●Mac IIx 4MB/HD160	¥300,000
●Mac IIsi 2MB/HD40	¥300,000
●Mac IIfx 4MB/HD80	¥475,000
●Mac IIfx 4MB/HD160	¥525,000
●Mac IIfx 4MB/FD	¥400,000
●Mac IIcx 5MB/HD40	¥250,000
●Mac IIcx 5MB/HD80	¥275,000
●Mac IIcx 2MB/HD40	¥235,000
●Mac IIcx 2MB/FD	¥205,000
●Mac IIci 4MB/HD80	¥350,000
●Mac IIci 4MB/HD40	¥320,000
●Mac IIci 2MB/FD	¥300,000
●Mac II 2MB/HD40	¥180,000
●Mac II 2MB/FD	¥160,000
●MacClassic 2MB/HD40	¥85,000
●MacClassic 2MB/FD(J)	¥65,000
●MacClassic II 4MB/HD80	¥240,000
●MacClassic II 4MB/HD40	¥208,000
■CRT	
●アップル21カラーモニター	¥300,000
●アップル15たて型モニター	¥80,000
●アップル13カラーモニター	¥63,000
●アップル12モニター	¥15,000
●アップル12RGBモニター	¥45,000
●RadiusPivotC	¥80,000
●RadiusPivot+I/Fset	¥100,000
●RadiusColorPivot	¥150,000
■HDD	
●80MB(内蔵&外付け)	¥30,000
●40MB(内蔵&外付け)	¥20,000
●30MB(内蔵&外付け)	¥15,000
●20MB(内蔵&外付け)	¥10,000
●160MB(内蔵&外付け)	¥60,000
●100MB(内蔵&外付け)	¥40,000
■OP	
●IIsiNuBusアダプタカード	¥15,000
●IIsi030PDSアダプタカード	¥10,000

ワープロ

機種名	買取金額
■NEC	
●PWP-70RA(文豪7RA)	¥75,000
●PWP-70RX(文豪7RX)	¥64,000
●PWP-70SX(文豪7SX)	¥115,000
●PWP-50RC(文豪5RC)	¥68,000
●PWP-50RX(文豪5RX)	¥65,000
●PWP-50RS(文豪5RS)	¥55,000
●PWP-5CWEX(キャリアEX)	¥40,000
■FUJITSU	
●OASYS30AX	¥55,000
●OASYS30AX II	¥75,000
●OASYS30AX301	¥120,000
●OASYS30AXCD	¥110,000
●OASYS30SX301	¥90,000
●OASYS30LX II	¥60,000
●OASYS30LX III	¥85,000
●OASYS30LS	¥45,000
●OASYS30LS201	¥70,000
●OASYS POCKET	¥52,000
■TOSHIBA	
●JW-88FX(RuPO)	¥40,000
●JW-95F(RuPO)	¥25,000
●JW-95HD(RuPO)	¥40,000
●JW-95FP(RuPO)	¥55,000
●JW-95GP(RuPO)	¥55,000
●JW-95JV(RuPO)	¥80,000
●JW-95JP(RuPO)	¥68,000
●JW-95HP(RuPO)	¥60,000
●JW-95HV(RuPO)	¥140,000
●JW-95KV(RuPO)	¥120,000
●JW-95KP(RuPO)	¥80,000
●JW-95B(RuPO)	¥65,000
●JW-98UP(RuPO)	¥140,000
■Panasonic	
●FW-U1P501AI	¥30,000
●FW-U1P505AI	¥45,000
●FW-U1P603AIX	¥50,000
●FW-U1P605AI	¥60,000
●FW-U1P607	¥70,000
●FW-U1P609	¥100,000
●FW-U1S55AI	¥55,000
●FW-U1S57	¥75,000
●FW-U1S77AI	¥45,000
●FW-U1S88AI	¥56,000
●FW-U1J80	¥61,000
●FW-U1J81	¥80,000
■SHARP	
●WD-A540(書院)	¥60,000
●WD-A550(書院)	¥90,000
●WD-A560(書院)	¥100,000
●WD-A630(書院)	¥53,000
●WD-A730(書院)	¥66,000
●WD-A341(書院)	¥62,000
●WD-A351(書院)	¥73,000
■Canon	
●CW-A40	¥50,000
●CW-A50	¥48,000
●CW-A60	¥60,000

機種名	買取金額
●CW-A65W	¥95,000
●CW-A65B	¥60,000
●CW-A70	¥72,000
●CW-A75	¥68,000
●CW-N3	¥80,000
■SANYO	
●SWP-M91	¥61,000
●SWP-M80	¥52,000
●SWP-NS5	¥70,000
■Casio	
●HW-9800HR	¥95,000
●HW-9800GX	¥80,000
●HW-9800DF	¥65,000
●HW-9800Ai	¥50,000
●HW-9300Ai	¥40,000
■SONY	
●PJ-575	¥53,000
●PJ-2000	¥42,000
●PJ-1000	¥38,000
●PJ-555	¥46,000

FAX

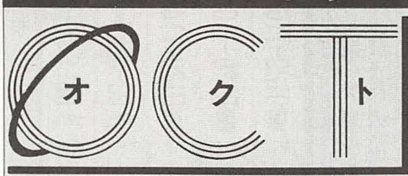
機種名	買取金額
■SHARP	
●UX-2	¥25,000
●UX-5	¥27,000
●UX-10CL	¥50,000
●UX-35	¥45,000
●DA-7000	¥60,000
●DA-7500	¥63,000
■TOSHIBA	
●PFX-11/M	¥72,000
■SANYO	
●SFX-1	¥28,000
●Sanfax-5	¥40,000
●SFX-20	¥25,000
■Canon	
●PF-30	¥45,000
●Canofax270	¥55,000
■ムラタ	
●M-7	¥20,000
●F-24	¥50,000
■Panasonic	
●KX-PW1	¥30,000
■Konica	
●FAX170	¥47,000
■RICOH	
●KX2	¥30,000
●PF-1	¥23,000
■NEC	
●Speax5	¥25,000
■HITACHI	
●HF-4ADF	¥60,000

コードレス電話

機種名	買取金額
●SHARP CJ-A31	¥30,000
●SONY SPP-FX882	¥25,000
●SONY SPP-LX553	¥40,000
●Panasonic VE-DX10	¥32,000
●PIONEER W350	¥35,000
●PIONEER R350	¥20,000

■定休日＝毎週火曜日　★夜の9時まで営業してて便利だヨ〜!!（日・祭日は夜7時まで）

パソコンプラザ



オクトで始まるパソコンワールド

☎03-3730-6271

●営業時間 AM 11:00〜9:00／日曜・祭日PM7:00　定休日 毎週火曜日

〒144 東京都大田区蒲田4-6-7　FAX03-3730-6273

オクト セレクテッドシステム

案内図

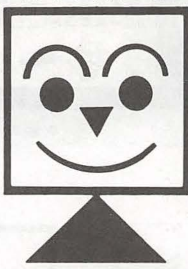


店頭セール実施中

全国通販

翌月末一括払いOK!! 手数料無料!! 遊びにおいでよ!!

電話一本で、ハイ即納



OCT-1 システム インフォメーション

- ▶全商品保証付（メーカー保証＋当社保障1年）
- ▶超低金利ハッピークレジット（1回〜60回）頭金ナシOK!
- ▶ボーナス一括払いOK!! ボーナス2回払いOK!!
- ▶配達日の指定OK!（万全なサポート体制）
- ▶商品の組合せ自由! オクトフリーダムシステム
- ▶店頭デモンストレーション実施中

OCT-1 蒲田

祝!!ご入学・ご入社Bigセール実施中!!

警告・ケイコク…!!一刻も早くご準備下さい!!

PC-98DO⁺／PC-286C／FM-TOWNSフェア!! これでカンペキ、組合せ自由!!　（送料￥2,000）

PC CLUB　PC-286C-STD

■98ソフトが使える16ビット機

※CPU-80286、10MHZノーウェイト、PC-98シリーズソフト使用可能、スピーカー内蔵・サウンド機能装備、拡張スロット装備



- ●PC-CLUB（PC-286C-STD）
- ●CVC-4681（0.31mm）
- ●MF-2HD 5枚
- ●マウス

定価合計￥252,800

限定 大特価￥123,000

VS

PC-98 DO⁺　PC-98DO⁺



- ●PC-98DO⁺
- ●CVC-468,I（0.31mm）
- ●MD-2HD 10枚
- ●マウス

★98と88のソフトが1台で楽しめるマルチピューター!!

定価合計￥362,800

超特価￥220,000

PC-286VJ　PC-286VJ5

■98ソフトが使える16ビット機 ベストセラーVシリーズ

- ●CPU80286 16MHz（ノーウェイト）
- ●ハードディスク内蔵可能
- ●FM音源サウンド機能装備



- ●PC-286VJ5
- ●CVC-4681（0.31mm）
- ●MD-2HD 10枚
- ●マウス

定価合計￥312,800

大特価￥185,000

PC-9800シリーズ PC-9801DX　PC-9801DX2/U2

■ホビーからビジネスユースまで使える98シリーズ16ビット機

- ●CPU80286＋V30
- ●ハードディスク内蔵可能
- ●FM音源内蔵

※DX2（5インチFDD搭載）
DXU2（3.5インチFDD搭載）



- ●PC-9801DX2/U2
- ●CVC-4681（0.31mm）
- ●MD-2HD 10枚
- ●マウス

定価合計￥402,800

大特価￥221,000

組合せディスプレイ



CVC-4681（サムソン）

定価￥84,800

- ●アナログ
- ●0.31mm
- ●RGBカラー
- ●チルト台付
- ●14インチ

★上記セットでディスプレイ変更の場合★

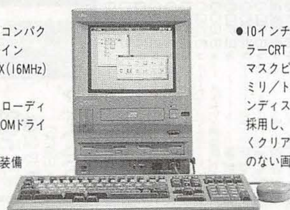
●PC-KD854N…＋￥10,000	●CU-14TV……＋￥33,000
●PC-KD881……＋￥45,000	●CU-14FD……＋￥ 4,000
●PC-KD882……＋￥22,000	●CU-14KD……＋￥17,000
●PC-TV354……＋￥32,000	●CU-21HD……＋￥71,000
●PC-TV454……＋￥42,000	●XC-1498II……＋￥13,000
●PC-TV455……＋￥52,000	

上記差額を加算して下さい。

超世代 FM TOWNSII モデルUXセット 大好評

本体セット全て ●送料 ●消費税 込

コンパクト&ハイクオリティの一体型機!!



- ●一体型のコンパクトなデザイン
- ●I386TMSX（16MHz）搭載
- ●フロントローディングCD-ROMドライブ
- ●SCSI標準装備
- ●10インチ高精彩カラーCRT マスクピッチ0.26ミリ／トリニトロンディスプレイを採用し、目に優しくクリアーで曇りのない画面を実現。

▶1〜60回クレジットもご利用下さい。

■FM-TOWNSII UX10

- ●FM-TOWNSII UX10（￥263,000）〈本体〉
- ●FMT-KB107/207（￥30,000）〈KEY〉

合計定価　￥293,000

超特価￥新発売記念価格

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

■FM-TOWNSII UX20

- ●FM-TOWNSII UX20（￥288,000）〈本体〉
- ●FMT-KB107/207（￥30,000）〈KEY〉

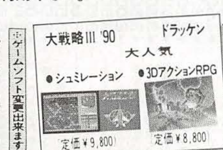
合計定価　￥318,000

超特価￥新発売記念価格

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

オクトHYPERプレゼント!!

※ゲームソフト変更出来ます



＋

MS-DOS Ver.3.1 L33（定価￥9,800）

＋

Fujitsuオリジナル テレホンカード

＋

●ブランクディスク（MF-2HD）…5枚

ラストチャンス!! 20Fセット

本体セット全て ●送料 ●消費税 込

※全国修理出張サービスを致します。



- ●FM-TOWNSモデル20F〈本体〉（￥323,000）
- ●FMT-DP533〈カラーCRT〉（￥ 69,800）
- ●FMT-KB107/207〈テンキー付キーボード〉（￥ 30,000）

定価合計　￥422,800

ディスプレイ変更の場合

- ●FMT-DP531（￥ 89,800）……＋￥ 6,000
- ●FMT-DP532（￥138,000）……＋￥30,000
- ●FMT-DP534（￥108,000）……＋￥34,000
- ●FMT-DP535（￥ 89,800）……＋￥16,000
- ●FMT-DP536（￥138,000）……＋￥57,000

を加算して下さい。

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

超特価￥安過ぎに注意!! TEL下さい!!（送料・消費税込）

オクトセレクテッドプレゼント!!

- ●大戦略III '90（シュミレーションゲーム）
- ●ドラッケン（3DアクションRPGゲーム）
- ●HYPER ADDRESS Ver. 2.0（カード型パーソナル住所録&ハガキワープロ）
- ●Fujitsuオリジナルテレホンカード
- ●ブランクディスク（MF-2HD）………5枚

※ゲームソフト変更出来ます

※モデル40H　クレジット価格は送料・消費税込

- ●FM-TOWNS-40H（本体）（￥473,000）
- ●FM-DP533（カラーCRT）（￥ 69,800）
- ●FMT-KB107/207（キーボード）（￥ 30,000）

★MF-2HD 5枚
★Fujitsuオリジナルテレカ
★シリコンキーボードカバー

定価合計￥588,600

超特価￥TEL下さい!（送料・消費税込）

12回	￥29,800	24回	￥15,800	36回	￥11,000	48回	￥ 8,600	60回	￥ 7,400

※モデル80H　クレジット価格は送料・消費税込

- ●FM-TOWNS-80H（本体）（￥623,000）
- ●FM-DP533（カラーCRT）（￥ 69,000）
- ●FMT-KB107/207（キーボード）（￥ 30,000）

★MF-2HD 5枚
★Fujitsuオリジナルテレカ
★シリコンキーボードカバー

限定

定価合計￥738,600

超特価￥415,000（送料・消費税込）

12回	￥36,600	24回	￥19,400	36回	￥13,500	48回	￥10,600	60回	￥ 9,100

▼翌月末一括（4月末）払いOK!!手数料無料!ウ〜ン利用しなくっちゃネ!!▲

超低金利ハッピークレジットをご利用下さい。1回〜60回まであるヨ!!

新作ゲームソフト25〜30%OFF!! ビジネスソフト20%OFF!!より特価中

■店頭にて、新作ゲームソフト25%〜30%OFF.!!(税別)。超低金利ハッピークレジットを利用するダヨ!!
■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

厳選された製品を、より安く、より早く、皆様のお手元に!!

広告掲載商品以外の製品も取扱っております。

ゲームソフト新製品続々入荷中!! 店頭セール実施中!! シャープ・富士通・東芝等のソフトもあるヨ!!

NEC・PC-98シリーズ VS EPSON PC-286/386シリーズ

PC-9801FA2/U2
NEW
- PC-9801FA2/U2
- CU-14FD
- MD-2HD 10枚 (MF-2HD 5枚)
- マウス

定価合計¥532,800
特価¥345,000

PC-9801DS2/U2
- PC-9801DS2/U2
- CU-14FD
- MD-2HD 10枚 (MF-2HD 5枚)
- マウス

定価合計¥432,800
特価¥256,000

PC-9801CS2
- PC-9801CS2
- MF-2HD 5枚
- マウス

定価合計¥398,000
特価¥258,000

PC-386GS5/2
- PC-386GS5/2
- CU-14FD
- MD-2HD 10枚 (MF-2HD 5枚)
- マウス

定価合計¥472,800
特価¥295,000

PC-386P2
- PC-386P2
- CU-14FD
- MF-2HD 5枚
- マウス

定価合計¥342,800
特価¥218,000

PC-386GE5/2
-32ビット(386SX/16MHz)-
-ハイクオリティPC-
- PC-386GE5/2
- CU-14FD
- MD-2HD 10枚 (MF-2HD 5枚)
- マウス

定価合計¥372,800
特価¥229,000

NEC ※下記セットには、マウス+MD-2HD10枚(MF-2HD5枚)が付きます。
- PC-9801FA5/U5+CU-14FD NEW (¥652,800)……特価¥428,000
- PC-9801FA7/U7+CU-14FD NEW (¥722,800)……特価¥476,000
- PC-9801DX5/U5+CU-14FD (¥542,800)……特価¥338,000
- PC-9801DS5/U5+CU-14FD (¥582,800)……特価¥360,000
- PC-9801DA2/U2+CU-14FD (¥522,800)……特価¥295,000
- PC-9801UF+CU-14FD (¥292,800)……特価¥182,000
- PC-9801CS5(3.5インチFDD×2、40MHDD) (¥548,000)……特価¥372,000

EPSON ※下記セットには、マウス+MD-2HD10枚(MF-2HD5枚)が付きます。
- PC-386GS5E/2E+CU-14FD (¥672,800)………特価¥444,000
- PC-386GS3+CU-14FD (¥506,800)………特価¥310,000
- PC-386GE5B/2B+CU-14FD (¥502,800)………特価¥316,000
- PC-386GE3+CU-14FD (¥397,800)………特価¥245,000
- PC-386S-STD/UST+CU-14FD (¥572,800)………特価¥353,000
- PC-286VJ5B+CU-14FD (¥432,800)………特価¥283,000

組合せディスプレイ
CU-14FD
(シャープ)
定価¥74,800
- アナログ
- 0.31mm
- RGBカラー
- チルト台付
- 14インチ

上記各セットでディスプレイ変更の場合
NEC
- PC-KD854N(¥84,800)…+¥6,000
- PC-KD881 (¥118,000)…+¥41,000
- PC-KD882 (¥89,800)…+¥18,000
- PC-TV455 (¥147,000)…+¥48,000
- PC-TV354 (¥110,000)…+¥28,000
- PC-TV454 (¥128,300)…+¥38,000
- N-5913U (¥120,000)…+¥46,000

三菱
- XC-98V3 (¥128,000)…+¥26,000
- XC-1498CII(¥107,000)…+¥9,000

エプソン
- CR-4000 (¥94,800)…+¥15,000
- CR-5000 (¥138,000)…+¥54,000
- CR-5500 (¥168,000)…+¥90,000
- CR-7000 (¥248,000)…+¥140,000

シャープ
- CU-14KD (¥89,800)…+¥7,000
- CU-21HD (¥148,000)…+¥68,000
- CU-14TV (¥99,800)…+¥29,000

ノート・パソコン・コーナー (送料¥1,000)
PC-9801NS/T NEW
定価¥288,000
大特価¥197,000

NEC〈下記セットには、フロッピーディスク(MF-2HD5枚)が付いています。〉
- PC-9801NL (¥238,000)……特価¥163,000
- PC-9801NS/T40 NEW (¥398,000)……特価¥272,000
- PC-9801NS/T80 NEW (¥458,000)……特価¥313,000
- PC-9801NC (¥598,000)……特価¥408,000
- PC-9801NC40 (¥738,000)……特価¥500,000

EPSON
- PC-386 NOTE AE (¥238,000)……特価¥159,000
- PC-386 NW-1A (¥378,000)……特価¥208,000
- PC-386 NW-1B (¥418,000)……特価¥243,000

プリンター・コーナー(ケーブル・用紙付) (送料¥1,000)
EPSON AP-1000PC
- 熱転写64ドットプリンター
- A4横サイズ対応
- 明朝、毛筆、ゴシック体装備

定価¥99,800
大特価¥67,000

EPSON VP-2061PC
- 136桁漢字プリンター
- カラー対応
- 24ドット高速印字

定価¥130,000
大特価¥87,000

NEC
- PC-PR150T (¥64,800)…特価¥43,000
- PC-PR150VL (¥84,800)…特価¥56,000
- PC-PR201/45 (¥95,000)…特価¥64,000
- PC-PR201/60 (¥135,000)…特価¥78,000
- PC-PR201/60A(¥158,000)…特価¥102,000
- PC-PR201/65A(¥215,000)…特価¥133,000
- LP-2000 (¥198,000)…特価¥132,000

EPSON
- AP-900PC (¥94,800)…特価¥49,800
- VP-1047PC (¥99,800)…特価¥71,000
- VP-5074PC (¥290,000)…特価¥178,000
- VP-5085PC (¥210,000)…特価¥143,000
- VP-5130PC (¥228,000)…特価¥165,000

STAR
- JP-100 (¥79,800)…特価¥45,000
- JP-200 (¥104,800)…特価¥49,000
- JR-200CL (¥134,800)…特価¥59,000

キヤノン
- BJ-10V Select (¥79,800)…特価¥53,800
- BJ-10V Custom (¥69,800)…特価¥46,500

※PC(ディスクトップ用)ケーブル付
- BJ-330J (¥208,000)…特価¥140,000
(VPエミュレーションケーブル付)

ドライブ (送料¥1,000)
C・リサーチ
- CRC-FD3.5SH (¥33,800)…特価¥22,000
- CRC-FD3.5WH (¥53,800)…特価¥34,500
- CRC-FD3.5SS (¥23,800)…特価¥15,500
- CRC-FD3.5WS (¥43,800)…特価¥28,000
- CRC-FD5SA (¥43,800)…特価¥27,500
- CRC-FD5WA (¥65,800)…特価¥41,000
- CRC-FD5N (¥45,800)…特価¥30,800
- CRC-FD5SS (¥38,800)…特価¥24,800
- CRC-FDSWS (¥58,800)…特価¥36,800

緑電子
- LITTLE-F (¥24,800)…特価¥16,000
- LITTLE-F2 (¥44,800)…特価¥28,500
- LITTLE-ZFS (¥39,800)…特価¥24,000
- LITTLE-ZFW (¥59,800)…特価¥37,000

ティアック
- FD-30S (¥39,800)…特価¥17,000
- FD-30W (¥59,800)…特価¥26,500
- FD-30Sn (¥39,800)…特価¥17,000
- FD-30Wn (¥59,800)…特価¥26,500

ミュージカル・ツール (送料¥500)
ROLAND(ローランド)
- ミュージ郎 500 ……(¥145,000)▶特価¥128,800
- ミュージ郎 300 ……(¥88,000)▶特価¥76,000
- ミュージ郎Jr. NOTE …(¥93,000)▶特価¥77,500
- ミュージ郎Jr. BOARD (¥59,000)▶特価¥49,000
- RCM-PC98Ver. 2.3 ……(¥58,000)▶特価¥45,200

SNE
- サウンドオーケストラVS……(¥36,000)▶特価¥21,700
- サウンドオーケストラLS……(¥30,000)▶特価¥17,800
- リトルオーケストラLS……(¥20,000)▶特価¥12,200
- リトルオーケストラRS……(¥26,000)▶特価¥15,900
- リトルオーケストラSS……(¥22,000)▶特価¥13,400
- SOS2……(¥12,000)▶特価¥8,000
- サウンドMUSICIAN……(¥25,000)▶特価¥11,500
- リトルMUSICIAN……(¥12,000)▶特価¥5,500
- GINGA-PRO(テンキー)……(¥50,000)▶特価¥30,000
- GINGA-10V(テンキー)……(¥18,000)▶特価¥11,500
- GINGA-10L(テンキー)……(¥16,000)▶特価¥10,200
- Joy-98V (Joystickインターフェイス)…(¥12,000)▶特価¥7,800
- Joy-98L (Joystickインターフェイス)…(¥10,000)▶特価¥6,500

モデム・コーナー(送料¥1,000)
OMRON
■MD24FP5V(¥36,800)
- MNPクラス5
- ポケットモデム

特価¥25,000
- MD24FN5(¥44,800)……特価¥29,700
- MD24FB5V(¥39,800)……特価¥25,800

AIWA
■PV-CN24(¥39,800)
- PC98NOTE用
- カードモデム

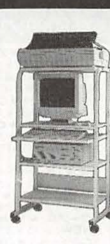
特価¥28,600
- PV-M24B5(¥39,800)……特価¥26,000
- PV-A24B5(¥39,800)……特価¥26,000

ハードディスク (送料¥1,000)
テクサ
- TRUST-120L(内蔵) ¥108,000……▶特価¥76,000
- STATION-120L ¥118,000……▶特価¥84,000
- TRUST-IN40S(カード型)¥98,000……▶特価¥49,800

緑電子
- "DOODA"A-100 ¥118,000……▶特価¥76,000

ティアック
- HD-41A ¥84,800……▶特価¥52,000
- DD-41+IF-55Th ¥148,000……▶特価¥64,000

※ハードディスク(SCSI)+3.5インチ1ドライブ

パソコンラック 送料無料

Ⓐ5段キャスター付
スライド式キーボード台
- 1150(H)×640(W)×600(D)

定価¥38,000
特価¥12,500


Ⓑ4段キャスター付
- 1250(H)×640(W)×700(D)

定価¥29,800
特価¥8,800

店頭ゲームソフト25%〜30%OFF.!! ビジネスソフト20%より特価中

★通信販売お申込みのご案内★
※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。●入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い
銀行振込:お近くの銀行より(電信扱い)にてお振込み下さい。
現金書留:封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット
専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

オクトラクラク クレジット

3回	3.5	6回	4.5	10回	6.0	12回	6.0	15回	9.0	18回	11.0
20回	12.0	24回	12.5	30回	17.0	36回	17.5	48回	23.0	60回	33.0

振込先
富士銀行 久ヶ原(クガハラ)支店 当No.1824
三菱銀行 蒲田支店 当No.0278691
株式会社 億人(オクト)

※銀行振込、または、現金書留でご注文の際には、あらかじめ電話でご確認の上、お申し込み下さい。
※上記料金には、消費税は含まれておりません。消費税が付加されますので、詳しくは、電話でお問合せ下さい。
※送料:本体+ディスプレイ等2個口¥2,000です。(注、北海道・九州は1個口¥1,500、沖縄・離島は別途料金になります)
※掲載の価格は、多少とも変動しますので、まずはお電話にてご確認ください。

■店頭にて、新作ゲームソフト25%〜30%OFF!!（税別）超低金利クレジットをご利用下さい。

パソコンプラザ OCT オクト

オクト セレクテッドシステム

オクトで始まるパソコンワールド

☎ **03-3730-6271**

●営業時間 AM11:00〜PM9:00／日曜・祭日 PM7:00

〒144 東京都大田区蒲田4-6-7

●定休日：毎週火曜日

▼翌月末一括（4月末）払いOK!! 手数料無料！ウ〜ン利用しなくっちゃネ!!▲

超低金利ハッピークレジットをご利用下さい。1回〜60回まであるヨ!!

X68000 Compact

PERSONAL WORKSTATION・XVI



（送料・消費税込）

超特価¥残念！表示不能!!

X68000 Compact 新発売記念プレゼント!!
—あなたのオクトから素適な贈り物—

今、Compactをお買い上げいただいた方は、プレゼントの①番か②番のどちらかをお選び下さい。プラス③番は、もれなくプレゼントします!!

①



（定価¥9,800）（定価¥9,800）

or

※どちらかお選び下さい!!

②



（定価¥23,800）

＋

③ MD-2HD（10枚）シリコンキーボードカバー　もれなく!!サービス!!

■CZ-674C-TN（定価¥298,000）

Ⓐ●CZ-674C-TN NEW
●CZ-608D-TN（14型）NEW

定価合計¥392,800▶**超特価¥表示不能！**

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?

Ⓑ●CZ-674C-TN NEW
●CZ-607D-TN（14型）

定価合計¥392,800▶**超特価¥表示不能！**

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?

Ⓒ●CZ-674C-TN NEW
●CZ-614D-TN（15型）

定価合計¥433,000▶**超特価¥表示不能！**

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?

Ⓓ●CN-674C-TN NEW
●CN-606D-TN（14型）

定価合計¥377,800▶**超特価¥表示不能！**

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?

※クレジット表は、送料・消費税込!!

X68000XVI〈ドッカーンプレゼント付〉

※クレジット表は、送料・消費税込!



超特価¥残念！表示不能!!



（定価¥9,800）（定価¥9,800）

さらに！ ★JOY CARD（連射式）×2個
さらにさらに!! ★MD-2HD 10枚

■CZ-634C-TN（定価¥368,000）

Ⓐ●CZ-634C-TN＋CZ-606D-TN
定価合計¥447,000▶**超特価¥表示不能！**

12回	¥26,000	24回	¥13,800	36回	¥9,500	48回	¥7,500

Ⓑ●CZ-634C-TN＋CZ-614D-TN
定価合計¥503,000▶**超特価¥表示不能！**

12回	¥29,000	24回	¥15,400	36回	¥10,600	48回	¥8,400

■CZ-644C-TN（定価¥518,000）

Ⓒ●CZ-644C-TN＋CZ-606D-TN
定価合計¥597,800▶**超特価¥表示不能！**

12回	¥36,000	24回	¥19,100	36回	¥13,200	48回	¥10,400

Ⓓ●CZ-644C-TN＋CZ-614D-TN
定価合計¥653,000▶**超特価¥表示不能！**

12回	¥38,000	24回	¥20,200	36回	¥14,000	48回	¥11,000

注目 X68000 SUPER/SUPER-HD/PROIIスペシャルセット

ラストチャンス!!

〈★BIG★プレゼント付〉（送料無料・税別）
—超特価価格は、ムッフッフ…TELしてネ!!—



①SUPER

●CZ-604C（¥348,000）
＋
●CZ-606D（¥79,800）

超特価 ~~¥268,000~~

〈ディスプレイ変更の場合〉●CZ-614D（¥135,000）

（送料・税込）超特価 ~~¥306,000~~



②SUPER-HD

●CZ-623C（¥498,000）
＋
●CZ-606D（¥79,800）

超特価 ~~¥328,000~~

〈ディスプレイ変更の場合〉●CZ-614D（¥135,000）

（送料・税込）超特価 ~~¥366,000~~



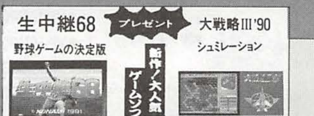
③PROII

●CZ-653C（¥285,000）
＋
●CZ-606D（¥79,800）

超特価 ~~¥218,000~~

〈ディスプレイ変更の場合〉●CZ-614D（¥135,000）

（送料・税込）超特価 ~~¥279,000~~



（定価¥9,800）（定価¥9,800）

さらに！ ★JOY CARD（連射式）×2個
さらにさらに!! ★MD-2HD 10枚

プリンターセット

〈ケーブル・用紙付〉（送料¥1,000）

■CZ-8PC5 NEW



●48ドット
●熱転写カラー漢字プリンター
定価¥96,800
大特価**¥68,800**

ハードディスク

SCSI（送料¥1,000）

アイテック
●TX-80（¥108,000）……特価¥77,000
●TX-100（¥108,000）……特価¥69,000
●TX-130（¥138,000）……特価¥85,000
●TX-180（¥185,000）……特価¥116,000

特選周辺機器（送料¥500）

●SX-68MII MIDIインターフェイスボード（システムサコム）¥19,800 特価**¥13,500**
●HGS-68（HAL研究所）¥39,800 特価**¥25,000**
■増設RAMボード＝I・Oデータ
1 PIO-6BEI-A（1MB）¥25,000 特価**¥15,800**
2 PIO-6BE2-2M（2MB）¥50,000 特価**¥31,000**
3 PIO-6BE4-4M（4MB）¥88,000 特価**¥54,000**

X68000ソフト大セール（送料¥500）

〈グラフィック〉●Z's STAFF PRO68K Ver. 2.0
（シャフト）定価¥58,000……特価**¥37,000**
〈音楽〉●Music Studio PRO68K Ver. 2.0
定価¥28,800 CZ-261MS……特価**¥21,300**
〈グラフィック〉●C-TRACE 68 Ver. 3.0
（キャスト）定価¥98,000……特価**¥69,000**
〈開発ツール〉●CコンパイラPRO68K Ver. 2.0
定価¥44,800 CZ-245L……特価**¥32,500**
〈C言語〉●C&Profesional Pack
定価¥58,000……特価**¥39,600**
〈通信〉●Telepotion PRO68K
NEW 定価¥22,800 CZ-258BS……特価**¥16,800**
〈データベース〉●CARD PRO68K Ver. 2.0
NEW 定価¥29,800 CZ-253BS……特価**¥20,600**
〈ワープロ〉●Multiword PRO68K
NEW 定価¥32,000 CZ-225BS……特価**¥23,600**
〈CGツール〉●CANVAS PRO68K
定価¥29,800 CZ-249GS……特価**¥22,000**
〈ワープロ〉●Hyper Word
定価¥39,800 CZ-251BS……特価**¥29,400**

周辺機器コーナー（送料無料）

●〈MIDIボード〉
CZ-6BMI（¥26,800）……特価**¥19,500**
●〈カラーイメージユニット〉
CZ-6VTI/BK（¥69,800）……特価**¥51,000**
●〈ビデオボード〉
CZ-6BVI（¥21,000）……特価**¥15,400**
●〈SCSIインターフェイスボード〉
CZ-6BSI（¥29,800）……特価**¥22,000**
●〈数値演算プロセッサ〉
CZ-6BP2（¥45,800）……特価**¥33,000**
●〈2MB増設RAMボード〉
CZ-6BE2A（¥59,800）……特価**¥43,000**
●〈2MB増設RAMボード〉
CZ-6BE2B（¥54,800）……特価**¥39,500**

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。●入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い
銀行振込：お近くの銀行より（電信扱い）にてお振込み下さい。
現金書留：封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット
専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。
オクトラクラク・クレジット

3回	3.5	6回	4.5	10回	6.0	12回	6.0	15回	9.0	18回	11.0
20回	12.0	24回	12.5	30回	17.0	36回	17.5	48回	23.0	60回	33.0

振込先
富士銀行 久ケ原（クガハラ）支店 ㊘NO.1824
三菱銀行 蒲田支店 ㊘No.0278691
株式会社 億人（オクト）

■銀行振込、または現金書留でご注文の際には、あらかじめお電話でご確認の上、お申し込み下さい。

■店頭にて、新作ゲームソフト25%〜30%OFF!!（税別）超低金利クレジットをご利用下さい。

パソコンプラザ OCT オクト

オクト セレクテッドシステム

―― オクトで始まるパソコンワールド ――

☎ 03-3730-6271

●営業時間 AM 11:00〜PM 9:00/日曜・祭日 PM 7:00

●定休日：毎週火曜日

新作ソフトがワンサカいっぱい、店頭セール実施中!! どんどんお店まで来てネ!!

▼翌月末一括（4月末）払いOK!!手数料無料!ウ〜ン利用しなくっちゃネ!!▲

超世代 マルチメディア・エリート、誕生。 大好評

―パワフル&クイックの高速・高性能機―

FUJITSU FM TOWNS II モデルCX20セット



★本体セット全て送料・消費税込

オクトHYPER プレゼント!!

- ●FM-TOWNS II モデルCX20 〈本体〉（¥333,000）
- ●FMT-DP 533 〈カローCRT〉（¥ 69,800）
- ●FMT-KB 107/20/ 〈テンキー付キーボード〉（¥ 30,000）

合計定価 ¥432,800

超特価¥無念!表示不能!!（送料・消費税込）

12回	24回	36回	48回	60回
?	?	?	?	?

▶1〜60回クレジットもご利用下さい。

▶クレジット価格は、送料・消費税込みです。

大戦略III '90 ●シュミレーション（定価¥9,800）＋ 大人気 ドラッケン ●3DアクションRPG（定価¥8,800）

＋ MS-DOS Ver.3.1 L33（定価¥9,800）

＋ Fujitsuオリジナル テレホンカード

＋ ●ブランクディスク（MF-2HD）……………5枚

上記セットでディスプレイ変更の場合
- ●FMT-DP531（¥ 89,800）…………+¥ 6,000
- ●FMT-DP532（¥138,000）…………+¥30,000
- ●FMT-DP534（¥108,000）…………+¥34,000
- ●FMT-DP535（¥ 89,800）…………+¥16,000
- ●FMT-DP536（¥138,000）…………+¥57,000

を加算して下さい。
※クレジットの価格はお問い合せ下さい。

- ●CPU/VRAM性能向上により処理速度を91.4倍に向上
- ●大宮量ハードディスクタイプをラインアップ（40MB、100MBタイプ）
- ●フロッピィディスクタイプは後からハードディスクの内蔵が可能
- ●優れた鉱張性、内蔵汎用スロット（2スロット）を利用し、各種汎用スロット対応カードの利用が可能
- ●本格ネットワークにも対応Netwara386、LANMANAGERなどをサポート
- ●より使いやすくなった新システムソフトウェア「TOWNS Staff」V.2.1 標準添付

FM-TOWNS II CX40セット

- ●FM-TOWNS II CX40（本体）（¥433,000）
- ●FMT-DP533（カラーCRT）（¥ 69,800）
- ●FMT-KB107/207（キーボード）（¥ 30,000）
- ★オクトHYPERプレゼント!

定価合計 ¥532,800
（送料消費税込）**超特価¥無念!表示不能**

12回	24回	36回	48回	60回
?	?	?	?	?

FM-TOWNS II CX100セット

- ●FM-TOWNS II CX100（本体）（¥533,000）
- ●FMT-DP533（カラーCRT）（¥ 69,800）
- ●FMT-KB107/207（キーボード）（¥ 30,000）
- ★オクトHYPERプレゼント!

定価合計 ¥632,800
（送料消費税込）**超特価¥無念!表示不能**

12回	24回	36回	48回	60回
?	?	?	?	?

ハードディスク（送料¥1,000）

■アイテック SCSI

- ●TX-80〈80MB〉（¥108,000）……特価¥ 77,000
- ●TX-100〈100MB〉（¥108,000）……特価¥ 69,000
- ●TX-130〈130MB〉（¥138,000）……特価¥ 85,000
- ●TX-180〈180MB〉（¥185,000）……特価¥116,000

※別売（SCSIカード）FMT-121 定価¥30,000 特価¥21,300

■システムサコム SCSI NEW
Mocking Bird

- ●HD-J040〈42M/25ms〉（¥89,000）…大特価¥ 63,000
- ●HD-J100〈100M/20ms〉（¥128,000）…大特価¥ 89,000
- ●HD-J130〈130M/20ms〉（¥148,000）…大特価¥104,000
- ●HD-J170〈173M/20ms〉（¥187,000）…大特価¥126,000

プリンターコーナー（ケーブルサービス）（送料¥1,000）

■PR-A600 NEW
- ●24ドット（136桁）漢字プリンター
- ●カラー対応 低騒音

定価¥148,000 特価¥112,000

■JOY RITER NEW（FP-110）FM・PC対応
- ●高性能ブックプリンター
- ●ACアダプタ内蔵

定価¥49,800 大特価¥39,000

■PR-B400 NEW
- ●24ドット（136桁）漢字プリンター
- ●カラー対応

定価¥98,000 特価¥74,000

■FM PR-204B 推奨
- ●24ドット80桁漢字プリンター
- ●熱転写カラー

定価¥80,000 特価¥39,000

周辺機器コーナー（※増設RAMは送料¥500）（送料¥1,000）

■チューナーユニット FM-TU101（富士通）
- ●TOWNS専用ディスプレイでTV映像（VHF/UHF）受信OK!!
- ●多重放送、リモコン、S端子、ビデオ入出力端子付 定価¥39,800

特価¥27,500

■増設RAMボード XMT-2000（メルコ）
- ●2MB増設RAMボード

定価¥28,000
特価¥17,800（送料¥500）

①PRINT BOY II	（¥ 29,800）	▶¥21,500
②HM-V02T（八戸ファーム）2MB増設RAM	（¥ 24,800）	▶¥18,500
③HM-V04T（八戸ファーム）4MB増設RAM	（¥ 49,500）	▶¥37,500
④HM-V08T（八戸ファーム）8MB増設RAM	（¥ 98,000）	▶¥74,500
⑤FMT-352 80387 数値演算プロセッサ	（¥120,000）	▶¥83,800
⑥FMT-351 〃	（¥120,000）	▶¥83,800
⑦FMT-401 MIDIカード	（¥ 35,000）	▶¥26,000
⑧FMT-602 I/O拡張ユニット	（¥ 49,800）	▶¥37,000
⑨FM60-401 MIDIカード	（¥ 40,000）	▶¥29,300
⑩FM60-102（1ポート）RS-232Cカード	（¥ 30,000）	▶¥22,300
⑪FM60-102（2ポート）	（¥ 45,000）	▶¥33,600
⑫FMT-SP10（アンプSPシステム）	（¥ 29,800）	▶¥20,700
⑬FJ-SIM32-2M（I・Oデータ）2MB増設RAM	（¥ 27,000）	▶¥17,800

ソフト・コーナー 〜面白さバツグン（送料：1ヶ¥500、2ヶ¥700 3ヶ以上¥1,000）

■FM-OASIS（HDD/FDD版）
●ワープロ・ソフト（富士通）
①HDD版（¥58,000）特価¥42,500
②FDD版（¥55,000）特価¥40,500

■MS-Windows Ver. 3.0
定価¥25,000 特価¥17,700

■Z's STAFF PRO TOWNS
●グラフィック（ツアイト）
定価¥58,000 特価¥39,800

■High C Conpiler
●OS
定価¥40,000 特価¥28,500

- ●日本語MS-DOS TM V3.1（¥9,800）（基本）……▶¥ 7,200
- ●F-BASIC 3 86 V.1.1（25,000）（言語）……▶¥18,500
- ●テラ タウンズ（¥32,000）（ワープロ）……▶¥21,500
- ●MUSIC PRO-TOWNS（¥19,800）（音楽）……▶¥15,000
- ●MUSIC PRO-TOWNS＝MIDI（¥39,800）（音楽）▶¥30,000
- ●TOWNS-SOUND V1.1（¥28,000）（音楽）……▶¥21,000
- ●サイクロン EXPRESS α TOWN（¥98,000）（グラフィック）▶¥68,000
- ●TOWNS 386 ASM-TOOL-KIT（¥80,000）（言語）……▶¥59,000
- ●日本語MS-DOS TM V3.1（¥8,200）（拡張）……▶¥ 6,200
- ●F-Basic 386コンパイラ（¥45,000）……▶¥33,500

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

〒144 東京都大田区蒲田4-6-7

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。●入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い
銀行振込：お近くの銀行より（電信扱い）にてお振込み下さい。
現金書留：封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット
専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

オクトラクラク・クレジット

3回	3.5	6回	4.5	10回	6.0	12回	6.0	15回	9.0	18回	11.0
20回	12.0	24回	12.5	30回	17.0	36回	17.5	48回	23.0	60回	33.0

振込先
富士銀行 久ヶ原（クガハラ）支店 当NO.1824
三菱銀行 蒲田支店 当No.0278691
株式会社 億人（オクト）

■銀行振込、または現金書留でご注文の際には、あらかじめお電話でご確認の上、お申し込み下さい。



春の大感謝セール

3/6金～4/26日

期間中無休

身も心もTOWNSも！リフレッシュセール

拝啓、「そろそろ新型に買い換えようかな…」と思っているTOWNSユーザー様。とっても有利な条件で下取り交換いたします。

大好評！TOWNSお友だち紹介キャンペーン

TOWNSをすでにお持ちのお客様で、TOWNSをセットでお買い求めのお友だちをご紹介いただくと、一流メーカーTOWNS用増設RAM(2万円相当)又はお好きなゲームソフトプレゼント！

春の周辺機器フェア

- ソフトクリエイトならではの品揃え&ロープライス！
- TOWNS純正オプション25%OFF！
- 信頼のハイパーセレクションシリーズ、フルラインアップ。目玉品ゾクゾク大特売！

ソフトクリエイト ビッグプレゼント

フェア開催中、FM TOWNSをセットでお買い求めのお客様にもれなくプレゼント！

①お好きなゲームソフト(1万円以内)
②フリーウェアコレクション4
③新発売フラクタルエンジン
④連射式ジョイカード
⑤観月ありさオリジナルテレカ
⑥TOWNS無料講習会券＋FM情報誌「FM シャトル」
⑦TOWNSアプリケーション情報&システム構成図

1等 130MBハードディスク‥2本	7等 oh!FM TOWNSまたはマイコンBASICマガジンまたはLOGINの1年間無料購読券 ……………………各2本
2等 100MBハードディスク‥2本	8等 TOWNSオリジナル時計・40本
3等 富士通純正カラー熱転写プリンタ ………………3本	9等 TOWNS用ソフト(先着順に選択)……………50本
4等 3.5インチ外付FDドライブ‥3本	10等 TOWNSオリジナルグッズ
5等 一流メーカーFM TOWNS対応2MB増設RAN…8本	
6等 システムサコム製MIDIカード ……………………………3本	

FM-LAB開店8周年及び、FM-TOWNS 販売実績2,500台突破を記念し、日頃の感謝をこめ、ソフトクリエイトからのビッグプレゼント！ この頁の下にある大抽選会引換券を切り取ってお持ちください。当店で一万円以上お買い上げのかたに1回、あとは10万円毎に1回ずつ、もれなくビックチャンス！

フェア開催中FM TOWNSをセットでお買い求めのお客様にビッグチャンス！先着500名様に空クジなしのプレゼント。

第2回TOWNS大抽選会



超お買い得クレジット

フェアー期間中当店でFM TOWNSをセットでお買い求めのお客様に限り…。

★夏のボーナス一括払い
(6月末又は7月末)金利無し！

★夏、冬のボーナス2回払い
(6月末又は7月末・12月末又は1月末)3%
もちろん3回～60回払いまで超低金利

恒例、TOWNSソフトセール

- 富士通純正ソフトALL30%OFF！
- TOWNSゲーム & ビジネスソフト、ALL25%OFF！
- TOWNS本体とセットでお買い求めいただくと、TOWNSゲーム & ビジネスソフトALL30%OFF！
- TOWNS本体の保証書をお持ちの方も30%OFF！

☆教育ソフトを充実！FM TOWNS対応、㈱東大英数理教室のPC教育シリーズ全種計120種を在庫。もちろん全品25% OFF！

FM-LAB(渋谷・横浜店) 土・日イベント

■3/15(日) ■「Air Warrior」体感&「フラクタルエンジン」シアター
■3/21(土)・22(日)■新入学おめでとう！FM-TOWNS教育ソフトウェア(CSKソフト、㈱東大英数理教室のソフトのことなら、何でも質問承ります)
■3/28(土)・29(日)■MS-WINDOWSフェア「WINDOWS MMEデモンストレーション」
■4/4(土)・5(日) ■新発売 画像データベースソフト「画DB」キャンペーン
■4/11(土)・12(日)■アミューズメントフェア！(話題の新発売ソフトデモンストレーション！)
■4/18(土)・19(日)■TOWNS生演奏(EUPHONYⅡなど)

☆日程は変更になる場合があります。詳細はTELにてご確認ください。

マイコンBASICマガジン4月号特別大抽選会引換券

電脳最前線 in FM-LAB

ソフトクリエイト

渋谷店☎03-3486-0871(代)
横浜店☎045-314-4777(代)



遊び

たとえば今話題の最新ゲームでセット組みしてみると……

FM TOWNSⅡ UX20	￥288,000
FMT-KB101A又は202	￥10,000
オーサム	￥8,800
レミングス	￥7,800
ワイアット	￥12,800
インフェステーション	￥8,800
伊忍道	￥11,800
定価合計	￥348,000

限定30セット!

さらにビッグプレゼント付でなんと! ▶ 電脳大特価 ￥2?9,800

勉強

限定20セット!

たとえば、この春中学校にご入学の方向けにセット組みしてみると……

FM TOWNSⅡ UX20	￥288,000
FMT-KB107又は207	￥30,000
ニューホライズン中1	￥9,700
マイフェアレディメイト(英検3級程度)	￥32,000
日本語MS-DOSver5	￥12,800
PC中1国語	￥7,800
PC中1数学	￥7,800
PC中学歴史上	￥7,800
PC中学日本地理	￥7,800
PC中学世界地理	￥7,800
PC中学公民	￥7,800
PC中1理科	￥7,800
定価合計	￥427,100

さらにマイク付ヘッドホン
+
ビッグプレゼント付でなんと!

▶ 電脳大特価 ￥?09,800

FM-TOWNS販売実績日本一ショップ!

春だから、思う存分遊びましょう。TOWNSだから応えてくれる!

●アミューズメントソフト超お買得! ワイワイ摑み取りコーナー●

●FM TOWNSⅡUX20+●FMT-KB101or202(テンキー付キーボード)+●お好きなゲームソフト5本
▼
超大特価￥2?9,800
限定30セット



☆当店お勧めのゲーム箱の中からお好きなソフトを5本選んでネ!

[シューティング]

スーパーシューティングTOWNS	￥9,800
雷電伝説	￥9,700
イメージファイト	￥9,800
ギャラクシーフォースⅡ	￥9,800
アフターバーナー	￥9,800
オーサム	￥8,800

[アクション]

タイトーチェイスHQ	￥9,800
ターボアウトラン	￥9,800
ファイナルブロー	￥9,800
シャドーオブザビースト	￥9,800
レミングス	￥7,800

[RPG]

ブランディシュ	￥9,800
ロードモナーク	￥9,800
ダンジョンマスター	￥8,800
続ダンジョンマスター カオスの逆襲	￥9,800
ドラゴンスレイヤー	￥8,700
ドラッケン	￥8,800
ウルティマⅥ	￥12,800
ウィザードリーⅤ	￥12,800

[アドベンチャー]

シャーロックホームズ探偵講座	￥8,800
ナイトメア	￥12,800
オルゴール	￥12,800
インビテーション	￥9,800
メリーゴーランド	￥8,800
ルーム	￥8,800
ワイアット	￥12,800
インフェステーション	￥8,800

[シミュレーション]

斬Ⅱ	￥12,800
伊忍道(打倒信長)	￥11,800
ポピュラス	￥12,800
シムシテイ	￥8,800
シムアース	￥12,800
A列車で行こうⅢ	￥14,800
アトラス	￥10,800
大航海時代	￥11,800
信長の野望 将武風雲録	￥11,800
三国志Ⅱ	￥16,800
栄冠は君にⅡ	￥9,500
ライフ&デス	￥8,800
遙かなるオーガスタ	￥12,800
パワーモンガー	￥12,800

[アダルト]※18才未満の方は購入できません。

ランス3	￥6,800
アリスの館CD	￥6,800
D.P.S set3	￥6,800
それゆけナンパくん	￥7,800
シャングリラ	￥7,800
エル	￥7,800
ドラゴンナイトⅢ	￥7,800

[その他]

ハイパープラネット	￥12,800
ハイパーアドレスⅡ	￥9,700
おばあちゃんの知恵袋	￥9,800
レタスクッキング	￥8,000
おしゃれクッキングⅡ	￥14,800
ウーマンズメモリー	￥9,800
日本の野鳥	￥9,700
おもしろTV	￥15,000

☆上記ソフトは、5本以上または5本以下でも構いません。(売価は変わります)
☆上記各ソフトの単品売りの場合25%OFFで販売いたします。

お父さん、お母さん、そろそろ教育を目的としたTOWNSのご購入をご検討ください。

●今、小・中学校へTOWNSがぞくぞく導入されています。何故でしょう?
●その答は、お子様に聞いてください。

小・中学校入学おめでとうセット

限定30セット

●FM TOWNS UX20(本体・￥288,000)+
●FMT-KB107 or 207(テンキー付キーボード・￥30,000)+
●教育ソフト ▶**お見積り大特価!**

★今セットで買うとたいへんお得!

マイク付ヘッドホンもれなくプレゼント!

当店にはFM TOWNSの教育ソフトの在庫が大変充実しています。下記に主なソフトをご紹介しましたが、誌面ではとてもご紹介しきれません。TOWNSに精通したスタッフがお客様のニーズに合ったセットをおつくりしますので、お気軽にご相談ください。

小学校向

TOWNSドリル・算数1年～6年	各￥7,800
恐竜の世界	￥5,000
HOW THING WORK	￥12,800
TOWNS地理・ジグソーワード	￥18,000
TOWNS地理・自然のなりたち	￥18,000
おかしなマザーグース	￥9,800
音と絵の出る英語・絵入り辞書1・2・4	各￥3,000

㈱東大英数理教室PC教育シリーズ

小1～小6国語	各￥6,800
小1～小6算数	各￥6,800
小1～小6社会	各￥6,800
小1～小6理科	各￥6,800

中学校向

TOWNSパソリカ	￥39,800
NEWホライズン1～3年	各￥9,700
NEWクラウン1～2年各	￥9,700
NEWサンシャイン1～2年	各￥9,700
スクールカードα	￥20,000
マイフェアレディメイト	￥32,000
ダイナミックイングリッシュシリーズ	￥29,800
日本の歴史シリーズ	各￥7,800
丸暗記英単語1～3年	各￥14,000
NHK続基礎英語 1～3巻	各￥12,800
FM TOWNS歴史資料館	￥24,000
数学博士シリーズ	各￥9,800

㈱東大英数理教室PC教育シリーズ

中1～中3国語	各￥7,800
中1～中3数学	各￥7,800
中1～中3数学基礎上	各￥7,800
中1～中3数学基礎下	各￥7,800
中学歴史上・下	各￥7,800
中学日本地理	￥7,800
中学世界地理	￥7,800
中学公民	￥7,800
中1～中3理科	各￥7,800
中1～中3英語上・下	各￥7,800
中1・2英単語	￥7,800
中学英語発音問題	￥7,800
前置詞	￥7,800
一般動詞	￥7,800
中学英語be動詞	￥7,800
中学英語重要ポイント	￥7,800
高校受験英単語	￥7,800
中学技術家庭上・下	各￥7,800

☆上記ソフトの単品売りの場合25%OFFで販売いたします。

次頁も見てネ!

技術とサービスと信頼のFM-LAB(ソフトクリエ

今、セットで買うとビッグプレゼントがついてるヨ!

FM TOWNS／FM Rの

●富士通パソコン本体、オプションのほとんど全てを! ●ビジネス・ゲームソフトのほと

☆セットの組合せについては、ハード、ソフト共一部交換可能です。

●セット組のビッグプレゼントの内容は前頁を見てね!



FM TOWNS II

UX20基本セット

●FM TOWNS IIモデルUX20(本体/NEW TOWNSシステムV2.1搭載・トリニトロン管使用・10インチディスプレイ・フロントローディングCD-ROM)……………………¥288,000

●FMT-KB101A/202A(キーボード)……………………¥10,000

■定価合計……………………¥298,000

▼

電脳超特価(ビッグプレゼント付)

クレジット均等払い(頭金なし)

安すぎて表示できなくなりましたPart II

新商品

FM TOWNS II UX40
(CPU:386SX・40MBHDD内蔵)
定価¥388,000

★本体をUX40に換えた場合UX20より¥73,000UPになります.



FM TOWNS

20F トリニトロン基本セット
(NEW TOWNSシステムV2.1+NEWキーボードセット)

●FM TOWNS20F(本体・CPU:386DX)……………………¥323,000

●FMT-DP535(ディスプレイ・トリニトロン管CRT・マスクピッチ0.38mm)……………………¥89,800

●FMT-KB107/207(テンキー+ALTキー付JISor親指シフトキーボード)……¥30,000

■定価合計……………………¥452,800

▼

電脳超特価(ビッグプレゼント付)

クレジット均等払い(頭金なし)

安すぎて表示できなくなりましたPart II

★FMT-DP535▶変更▶FMT-DP533(マスクピッチ0.39mmブラウン管)
▶差額¥16,000DOWN

★FMT-DP535▶変更▶FMT-DP536(マスクピッチ0.26mmトリニトロン管)
▶差額¥34,000UP

★FMT-DP535▶変更▶FMT-DP534(マスクピッチ0.28mmブラウン管)
▶差額¥13,000UP



FM TOWNS II

CX20 トリニトロン基本セット

●FM TOWNS II CX20(本体/NEW TOWNSシステムV2.1搭載・CPU386DX・ノーウェイト・2FDタイプ)……………………¥333,000

●FMT-DP535(ディスプレイ・トリニトロン管CRT)……………………¥89,800

●FMT-KB107/207(テンキー+ALTキー付JISor親指シフトキーボード)……¥30,000

■定価合計……………………¥442,800

▼

電脳超特価(ビッグプレゼント付)

クレジット均等払い(頭金なし)

安すぎて表示できなくなりましたPart II

★FMT-DP535▶変更▶FMT-DP533
▶差額¥16,000DOWN

★CX20(本体)▶変更▶CX40(本体¥433,000)
▶差額¥73,000UP

★CX20(本体)▶変更▶CX100(本体¥533,000)
▶差額¥145,000UP

新登場

ソフトクリエイト推奨画DBセット!

画DBとは▶ビジュアル・データベース。ビジネスにも、コレクションにも、アルバム編集にも、あなたのヤワラカ頭で用途は無限大に広がります。

● FM TOWNS IIモデルUX20(本体/NEW TOWNSシステムV2.1搭載・トリニトロン管使用・10インチディスプレイ・フロントローディングCD-ROM)● FMT-KB107/207(テンキー+ALTキー付JIS or親指シフトキーボード)● ハードディスク(ニューテック130MB)● HM・V02T(RAM)●FMT-412A(ビデオカード画像データベース・画DB)

▼

電脳超特備¥378,000!(ビッグプレゼント付)

クレジット均等払い(頭金なし)

¥18,700×24回	¥13,200×36回	¥10,500×48回

新作

FM TOWNS 20F ゲーマーズスペシャル激安版
(NEW TOWNSシステムV2.1+NEWキーボードセット)

●FM TOWNS20F(本体)¥323,000 ●FMT-DP535(ディスプレイ・トリニトロン管)…¥89,800 ●FMT-KB107/207(テンキー+ALTキー付JIS or 親指シフトキーボード)…¥30,000●ワイアット…¥12,800 ●オーサム…¥8,800 ●伊忍道…¥11,800 ●ドラゴンナイトIII…¥7,800 ●インフェステーション…¥8,800

■定価合計……………………¥492,800

▼

超大特価~~¥298,000~~(ビッグプレゼント付)

クレジット均等払い(頭金なし)

¥26,600×12回	¥18,600×18回	¥14,300×24回

新登場

FM TOWNS II モデルUX20 お手軽ビジネスセット! 書斎にUX20を是非!

●FM TOWNS IIモデルUX20(本体・NEW TOWNSシステムV2.1搭載・トリニトロン管使用・10インチディスプレイ・フロントローディングCD-ROM)……¥288,000 ●FMT-KB107/207(テンキー+ALTキー付JIS or 親指シフトキーボード)…¥30,000 ●FMT-MD302(内蔵2400クラスモデム)…¥49,000●ジョイライター(プリンター)¥49,800●CB-15F(プリンタケーブル)……¥3,800●日本語MS-DOS Ver3(基本)¥9,800●MS-WORKS(統合ソフト)¥40,000

■定価合計……………………¥470,400

大特価¥344,000(ビッグプレゼント付)

クレジット均等払い(頭金なし)

¥17,100×24回	¥12,100×36回	¥9,600×48回

FM TOWNS 20F MS-WINDOWS激安版

10セット限り

●FM TOWNS20F(本体)…¥323,000●FMT-DP533(トリニトロン管ディスプレイ)…69,800 ●FMT-KB107/207(テンキー+ALTキー付JISor親指シフトキーボード)…¥30,000●NT-130FM(130MBハードディスク) ●FJ-SIM32-2MA●MS-DOS Ver3…¥9,800 ●MSWINDOWS¥25,000

▼

超大特価¥358,000(ビッグプレゼント付)

クレジット均等払い(頭金なし)

¥17,700×24回	¥12,200×36回	¥10,000×48回

新登場

FM TOWNS II モデルCX20 MS-WINDOWS本格派

●FM TOWNS IIモデルCX20(本体・NEW TOWNSシステムV2.1搭載・CPU386DX・ノーウエイト・2FDタイプ) ●FMT-DP533(ディスプレイ・チルト台付・14インチ・ノングレア処理) ●FMT-KB107/207(テンキー+ALTキー付JIS or 親指シフトキーボード)●TX-180(180MB) ●FJ SIM32-2MA(2MB)●日本語MS-DOS Ver3(基本)MS-WINDOWS

■定価合計……………………¥702,100

超大特価¥474,000(ビッグプレゼント付)

クレジット均等払い(頭金なし)

¥23,400×24回	¥16,600×36回	¥13,200×48回

FM TOWNS II モデルUX20 本格ミュージックセット

●FM TOWNS IIモデルUX20(本体/NEW TOWNSシステムV2.1搭載・トリニトロン管使用・10インチディスプレイ・フロントローディングCD-ROM)…¥288,000●FMT-KB101A/202A(キーボード)…¥10,000●MIDI音源カード…¥72,800 ●ユーホニィII MTR……¥39,800

■定価合計……………………¥410,600

▼

超大特価(ビッグプレゼント付)

クレジット均等払い(頭金なし)

¥28,000×12回	¥19,500×18回	¥15,000×24回

FM TOWNS UX20 ワープロセット

●FM TOWNS IIモデルUX20(本体/NEW TOWNSシステムV2.1搭載・トリニトロン管使用・10インチディスプレイ・フロントローディングCD-ROM)●FMT-KB107/207(テンキー+ALTキー付JIS or親指シフトキーボード)●ハードディスク(ニューテック130MB)●FM-OASYS HD(ワープロソフト・LBP対応)●JOYライター(プリンター)●CB-15F(プリンタケーブル)

▼

電脳超特価¥394,000(ビッグプレゼント付)

クレジット均等払い(頭金なし)

¥19,500×24回	¥13,800×36回	¥11,000×48回

FM TOWNS 20F スーパートリニトロン超お買得セット

20セット限り 47%OFF

(NEW TOWNSシステムV2.1+NEWキーボードセット) 出血大サービスセット!

●FM TOWNS20F(本体・CPU:386DX)……………………¥323,000

●FMT-DP532(ディスプレイ・新古品)……………………¥138,000

●FMT-KB107/207(テンキー+ALTキー付JIS or親指シフトキーボード)…¥30,000

■定価合計……………………¥501,000

▼

出血大特価¥264,000(ビッグプレゼント付)

クレジット均等払い(頭金なし)

¥24,300×12回	¥16,900×18回	¥13,000×24回

話題騒然! 日本発/通信3Dウォーシミュレーションゲーム、アメリカからついに上陸。「富士選Air Warrior」

● FM TOWNS IIモデルUX20(本体/NEW TOWNSシステムV2.1搭載・トリニトロン管使用・10インチディスプレイ・フロントローディングCD-ROM)…¥288,000

●FMT-KB107/207(テンキー+ALTキー付JIS or親指シフトキーボード)…¥30,000

●モデムFMF MDO2(2400BpSクラス5)……………¥49,000

●ゲームソフト(エアーウォーリア)……………¥6,800

■定価合計……………………¥373,800

▼

電脳超特価(ビッグプレゼント付)

クレジット均等払い(頭金なし)

安すぎて表示できなくなりましたPart II

前頁も見てネ!

FM R-50NBX2 新商品



CPU i386SX(20MHz)

FMR50NX26A/B ¥378,000 40MB HDD 内蔵タイプ

FMR50NX21A/B ¥258,000 FDDタイプ

電脳超特価 **新製品特別プライス**(MS-DOS付き)

(MS-DOS付き)

クレジット均等払い

¥26,800×12回	¥18,700×18回	¥14,800×24回

FM R-50NB2 新商品



CPU 80C286(12MHz)

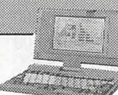
FMR50NB21A/B ¥198,000

電脳超特価 **¥1?9,800**(MS-DOS付き)

クレジット均等払い

¥14,700×12回	¥10,200×18回	¥7,900×24回

FM R-CARD



FMR-NBC1(MS-DOS内蔵)……………………¥238,000

電脳超特価 **¥1?4,000**

クレジット均等払い

¥15,100×12回	¥10,500×18回	¥8,100×24回

在庫一掃 大処分市

FMR50NBX6	(386SX 16MH 40MB HDD内蔵)	▶処分大特価
FMR50NBX5	(386SX 16MH 20MB HDD内蔵)	▶処分大特価
FMR50NBX1	(386SX 16MH FDD)	▶処分大特価
FMR50NB1	(80286 8MH)	▶特価¥99,800 (MS-DOS付き)

●只今、FM-NOTEBOOKシリーズをお買上げ頂くともれなくNBリンク98+コンピュータ直結ケーブル(2万円相当)プレゼント/ (先着30名様)

イト)におまかせください。

FM·LAB

FM TOWNS 全国唯一の最有力販売店!!

FM-TOWNSの全国無料出張修理致します!

総額5万円以上お買上げの商品は全国(離島は除く)無料配送致します。

んど全てを! 展示!!特売!!即納!!

FM-TOWNS'91年度販売実績No.1ショップ!ソフトクリエイト

☆無料見積りサービスをご利用ください!(連絡先の電話番号を明記の上、ハガキまたはFAXでお申込みください。)

FM-TOWNSサークル 大募集中!

入会ご希望のお客様は下記項目をご記入の上ハガキまたはFAXでお申込ください。

FAX.03-3486-5314

1.お名前:　2.お電話番号:
3.ご住所:〒　4.生年月日
5.現在お使いのTOWNSの機種名:
6.現在お使いのモニタの型式:
7.現在お使いのオプション
プリンタ:　HDD:
カード類:①　②　③
④　⑤　⑥
8.あなたは現在TOWNSのソフトを何本お持ちですか?:　本

●入会規定▶FM TOWNSユーザーであること
●入 会 金▶無料
●特　典▶①FM TOWNSゲーム&ビジネスソフトALL30%OFF。
②FM TOWNS㊙最新ソフト&ハード情報をコッソリお教えします。
③FM TOWNSサークル会員ならではのスペシャルプライス情報。

★お申込いただいたお客様には詳しい資料および申込書をお送りいたします。

ソフトクリエイト伝言板

★FM-TOWNSでMS-WINDOWSをお使いになりたいとお考えのあなたに……。FM-TOWNSの増設RAMは、増やせば増やすほど速くなり快適にお使いになれます。最低4MBに増やすことをお勧めします。

★当店では以前よりトリニトロン管使用のディスプレイをお勧めしてまいりました。富士通自身がドームでの展示会ではつねにトリニトロン管使用のディスプレイでデモをしたり、今回のUXの発表でもお分かりのようにTOWNSの良さを100%活かすためには、やはりトリニトロン管が他の何よりも相性は一番です。FMT-DP533からFMT-DP535に変更すると16,000円、同じくFMT-DP536に変更すると50,000円それぞれUPになりますが、やっぱり変更して良かったと、きっとご満足いただけると確信しております。

HARD DISK

■ニュー・モッキンバード
(TOWNS専用・信頼度No.1)
●HD-J040(42MB)………… 定価¥89,000
●HD-J100(100MB)……… 定価¥128,000
●HD-J130(130MB)……… 定価¥148,000
●HD-J170(173MB)……… 定価¥189,000

フェア 大特価!

●HD-90T(システムサコム)… 定価¥178,000
処分大特価¥79,800

◆新登場 ソフトクリエイト推奨
ニューテック100MBハードディスク
●NTJR100-FM
・シークタイム19ms・転送速度15MB/s
・NECドライブ使用・超小型、軽量ボディ
定価¥125,000▶大特価¥ 74,800

◆ソフトクリエイトオリジナル企画
●NT-130FM(富士通ドライブ使用キャッシュメモリ20KB付)
信頼性抜群!▶超大特価¥79,800(限定100台)
●NT-180FM(富士通ドライブ使用)
定価¥168,000▶大特価¥119,800
●NT-47RFM
定価¥188,000▶フェア大特価¥139,000
★今買うともれなくC-47FM(48MBカートリッジ¥19,800)を2枚プレゼント!

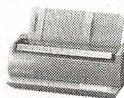
◆アイテックハードディスク ケーブル込み
●TX-100(100MBハードディスク)
フェア大特価¥ 74,800
●TX-130(130MBハードディスク)
フェア大特価¥ 89,800
●TX-180(180MBハードディスク)
フェア大特価¥119,800

386WINDOWS Ver.3.0超お買得セット
●ニューテック130MBハードディスク(富士通ドライブ使用)●I/Oデータ 2MB増設RAM●386 WINDOWS Ver3.0 ●MS-DOS Ver3基本ソフト ▶超大特価¥119,800

PRINTER

●PR-35T(110ケタ・カラー)
定価………¥ 98,000▶¥ 63,000
●PR-40T(136ケタ・カラーオプション)
定価………¥120,000▶処分大特価
●PR-30T(110ケタ・モノクロ)
定価………¥ 89,000▶¥ 54,800
●PR-B400(漢字40字/秒・136ケタ・カラー)
定価………¥ 98,000▶¥ 78,000
●PR-A600(漢字60字/秒・136ケタ・カラー)
定価………¥148,000▶¥118,000
●FMPR-353G2
定価………¥ 98,000▶特価¥ 73,000
●FMPR-362G
定価………¥178,000▶特価¥133,000
●FMPR204B(80ケタ・カラー)
定価………¥ 80,000▶特価¥ 41,000

上記プリンターをお買い上げの方プリンターケーブル¥3,000



●ジョイライター 定価¥49,800▶特価¥39,800

☆全商品カットシートフィーダー取扱っております。

FDD

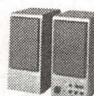
●SD-35R(ケーブル込み)
定価¥138,000
▼
¥ 97,000
●SD-05R(ケーブル込)………¥60,000▶¥49,800
●SD-03R(ケーブル込)¥50,000▶¥39,800
●富士通純正ドライブ…¥50,000▶¥34,800
(ケーブル¥7,000)
●VERY 3.5インチドライブ ケーブル込み‥ ¥38,000
●エスパー3.5"ドライブFD-302 ケーブル込み・¥39,800

増設RAM

●2MB(HM-V02T・富士通純正チップ使用)
定価……………………¥24,800▶~~¥19,800~~
●4MB(HM-V04T・富士通純正チップ使用)
定価……………………¥49,500▶~~¥39,800~~
●8MB(HM-V08T・富士通純正チップ使用)
定価……………………¥98,000▶~~¥78,000~~
●メルコ製2MB(OKIチップ使用) 定価¥28,000▶超特価
●I/Oデータ
2MB………… 定価¥21,000▶超特価¥16,800
4MB………… 定価¥35,000▶超特価¥27,500
8MB………… 定価¥65,000▶超特価¥51,000

その他厳選オプション

■ビデオカード
●FMT-412A…… ¥40,000▶特価¥30,000
■MIDIカード
●FMT-401……… ¥35,000▶特価¥26,200
●FMT-403……… ¥72,800▶特価¥54,600
●MC-P12T FMT-402と完全互換 … ¥19,800▶¥17,800
■SCSIカード
●FMT-121……… ¥30,000▶特価¥22,500
●ハードディスクセットの場合…… ¥21,000
■アンプスピーカシステム
●FMT-SP101
定価¥29,800
▼
特価¥22,300



■TVチューナーユニット
●FMT-TU101… ¥39,800▶特価¥29,800
●チューナーカード(UXシリーズ対応) ¥38,800▶¥29,000
■数値演算プロセッサ
●FMT-351… ¥120,000▶特価¥ 90,000
●FMT-352… ¥120,000▶特価¥ 90,000
■ベクトル文字パターン
●B276Y110…… ¥39,800▶特価¥29,800
■3.5インチ光磁気ディスクユニット
●FMPD-211G… ¥318,000▶特価¥238,000
※カートリッジ127MB‥ ¥6,900▶¥5,500

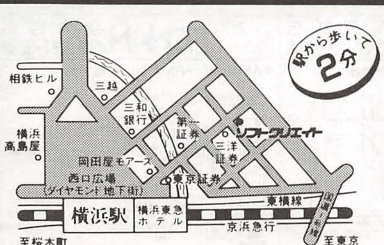
●MS WINDOWSソフト激安セール!

F E P WX2-WIN ……………¥ 9,800▶フェア特価¥ 7,800
ワープロ MS-WORD ……………¥58,000▶フェア特価¥39,800
表計算 MS-EXCEL ……………¥98,000▶フェア特価¥68,000
1-2-3WINDOWN ……¥98,000▶フェア特価~~¥64,800~~
データベース DB-ZAURUS ………¥98,000▶フェア特価¥68,000
言語 MS-VISUAL BASIC …¥39,800▶フェア特価¥28,000
MS-QUIC C WINDOWS ……¥39,800▶フェア特価¥28,000
グラフィック MICROグラフィックスデザイナー ……………¥148,000▶フェア特価¥112,000
フローチャート RF-FROW ……………¥ 48,000▶フェア特価¥ 36,000
D T P アルダス・ページメーカー ……¥148,000▶フェア特価¥ 99,800
ユーティリティ スーパーマルチクリッパー ……¥ 18,000▶フェア特価¥ 13,500
テキストメーカー ………¥ 18,000▶フェア特価¥ 13,500
WW TOOL ……………¥ 9,800▶フェア特価¥ 7,300
フォントフロ1000 ………¥ 24,800▶フェア特価¥ 18,600

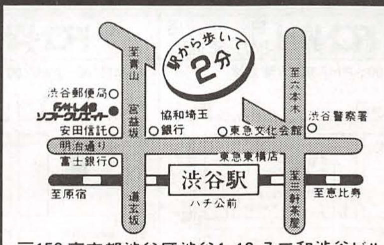
TOWNS厳選ソフトコーナー(数に限りがあります 予約はお早目に!)

1 FM-OASYS HD……… 定価¥61,000▶¥42,700
2 FM-OASYS FD……… 定価¥55,000▶¥38,500
3 Z' staff PRO TOWNS…… 定価¥58,000▶¥40,600
4 F-BASIC386………… 定価¥25,000▶¥17,500
5 386ASM TOOL……… 定価¥80,000▶¥56,000
6 High C Compiler…… 定価¥40,000▶¥28,000
7 F-BASIC386コンパイラ… 定価¥45,000▶¥31,500
8 TOWNS PAINT……… 定価¥38,000▶¥26,600
9 F1 DATA BOX……… 定価¥32,000▶¥19,800
10 ロータス1-2-3 2.3J…… 定価¥98,000▶~~¥64,800~~
11 TOWNS VNET……… 定価¥18,000▶¥12,600
12 MS-WORKS………… 定価¥40,000▶¥28,000
⑬画、D.B ……………… 定価¥29,800▶¥20,800
14 Z's staff トリホニー…… 定価¥39,800▶¥27,800
15 MUSIC PRO TOWNS 定価¥19,800▶¥13,800
16 Lotus1-2-3WINDOWS…… 定価¥98,000▶¥68,600
17 Crayonnage………… 定価¥42,000▶¥29,400
18 MS-windows Ver3.0……… 定価¥25,000▶¥17,500

★ご注文、お見積りFAX24時間受付! 03-3486-5314(渋谷店)・045-311-6830(横浜店)



〒221 横浜市神奈川区鶴屋町2-12-8 第1建設ビル1F
振込銀行:三和銀行 横浜駅前支店 普 No.310852



〒150 東京都渋谷区渋谷1-12-7 三和渋谷ビル
▶振込銀行:太陽神戸三井銀行渋谷宮益坂支店
(株)ソフトクリエイト 普No.5000340

●富士通パソコン専門ショップ

FM·LAB

ソフトクリエイト

営業時間:AM10:00~PM7:00
定休日:渋谷店▶年中無休
横浜店▶水曜

渋谷店/☎03-3486-0871(代)
横浜店/☎045-314-4777(代)



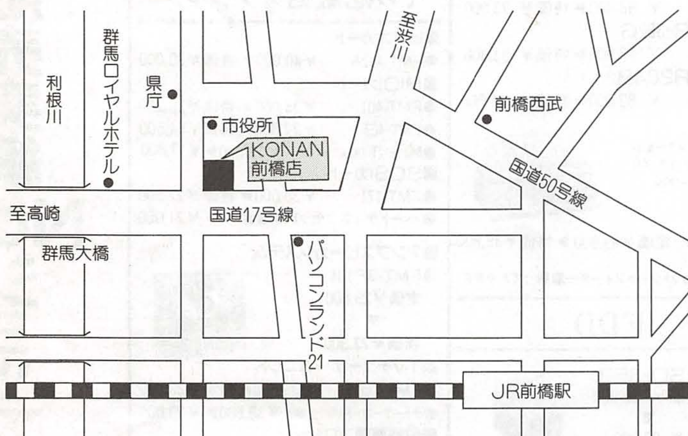
KONAN 全店春の決算

東日本最大クラスの大型専門店

KONAN前橋店

3月7日(土)OPEN!!

★オープンセール実施中



★Tel. 0272(23)3456

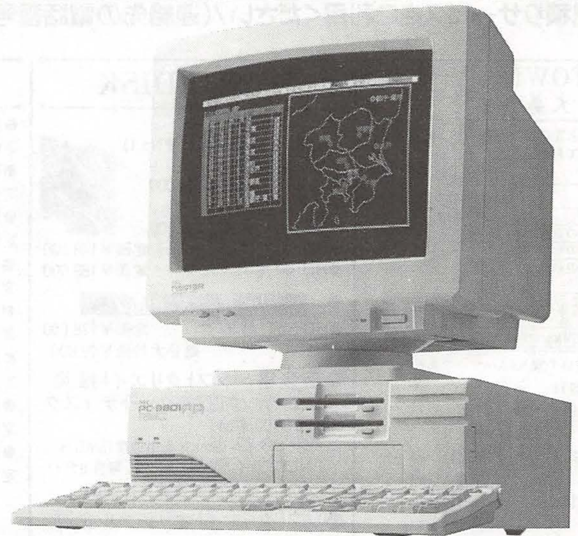
前橋市大手町二丁目16番23号

▶全商品オープン価格!!全品大特価大放出!!

▶NEC・EPSON・富士通・SHARP他、大奉仕価格にて販売!!

▶各メーカーワープロ・周辺機器・各種ソフト大特価販売!!

▶豊富な商品を取り揃えて、皆様のご来店を心よりお待ち申し上げます。



No.1 PC-9801FA2

PC-9801FA2(NEC本体)……¥458,000
CU-14FD(SHARP CRT)……¥74,800
MS-DOS Ver3.3D(NEC OSソフト)……¥9,800
TN-98EⅡ(Tokyo Needsマウス)……¥7,800

標準価格合計 ¥550,400

KONAN大特価

月々	¥19,700×24回	¥11,500×30回	¥6,100×60回
㋭	なし	¥30,000× 5回	¥20,000×10回

No.2 PC-9801FA2

PC-9801FA2(NEC本体)……¥458,000
XC-1498CⅡ(三菱 CRT)……¥107,000
BJ-330J(CANON PRT)……¥208,000
接続ケーブル……¥4,000

標準価格合計 ¥777,000

36%OFF

KONAN特価¥498,000

月々	¥24,700×24回	¥12,400×36回	¥3,500×60回
㋭	なし	¥30,000× 6回	¥50,000×10回

No.3 PC-9801FA2

PC-9801FA2(NEC本体)……¥458,000
PC-KD882(NEC CRT)……¥89,800
VP-2061PC(EPSON 136桁PRT)……¥130,000
NT-130-55(ニューテック 130MHDD)……¥288,000
MS-DOS Ver3.3D(NEC OSソフト)……¥9,800

標準価格合計 ¥975,600

39%OFF

KONAN特価¥598,000

月々	¥29,700×24田	¥19,800×30回	¥5,900×60回
㋭	なし	¥30,000× 5回	¥50,000×10回

NO.4 PC-9801FA2

PC-9801FA2(NEC本体)……¥458,000
XC-1498CⅡ(三菱 CRT)……¥107,000
LP-2000(EPSON PRT)……¥198,000
DH-180(アイテック 180MBHDD)……¥198,000
MS-DOS Ver3.3D(NEC OSソフト)……¥9,800
DS-7(DS OAラック)……¥29,800

標準価格合計 ¥1,000,600

31%OFF

KONAN特価¥698,000

月々	¥23,900×30回	¥16,000×36回	¥9,900×60回
㋭	¥30,000× 5回	¥50,000× 6回	¥40,000×10回

KONAN 筑波学園店 0298-52-9801
●AM10:00〜PM7:00 木曜定休
茨城県つくば市天久保3-16-25

KONAN 水戸店 0292-43-8188
●AM10:00〜PM7:00 水曜定休
茨城県水戸市笠原町1191-5

KONAN 柏店 0471-32-8541
●AM10:00〜PM7:00 火曜定休
千葉県柏市松葉町3-15-7

KONAN 宇都宮店 0286-32-8960
●AM10:00〜PM7:00 水曜定休
栃木県宇都宮市宿郷町326

KONAN 東大宮店 048-687-3822
●AM10:00〜PM7:00 火曜定休
埼玉県大宮市東大宮1-13-13

スペシャルセール!!

組合せ自由自在
掲載のセットは、あくまでもモデルケースです。機器ソフトの組合せは、お客様のご要望に合せて自由に設定できます。

クレジットご利用、大歓迎!
1回から60回まで、自由な設定のクレジットがご利用いただけます。ボーナス2回払いもご利用いただけます。

高額下取り・買取りセール実施中!
あなたの愛機をKONANならではの高額査定で下取りいたします。グレードアップにぜひお役立てください。

なんといっても全国11店舗。
KONANのお店は、東日本を中心に全国11店舗。全店に専門相談員がおりますので、見て、触って、納得して、ご購入いただけます。

No.5 PC-9801DS2

PC-9801DS2(NEC本体)・・・・・・¥358,000
PC-KD882(NEC CRT)・・・・・・・・・・・¥89,800
AP-1000PC(EPSON PRT)・・・・・・・・¥99,800
DS-31(エレコム OAラック)・・・・・・・・・・・¥13,000

標準価格合計 ¥560,600

KONAN大特価

月々	¥36,800×12回	¥14,800×24回	¥5,600×36回
㊍	なし	¥30,000× 4回	¥50,000× 6回

No.6 PC-9801DS2

PC-9801DS2(NEC本体)・・・・・・・¥358,000
CU-14KD(SHARP CRT)・・・・・・・・・・・¥89,800
JR-200CL(STAR 136桁PRT)・・・・・・¥134,800
NT-130-55(ニューテック 130MBHDD)・・¥288,000
一太郎dash(ジャストシステム、ワープロソフト)・¥39,000

標準価格合計 ¥909,600

45%OFF **KONAN特価 ¥498,000**

月々	¥20,600×30回	¥12,500×36回	¥8,500×60回
㊍	なし	¥30,000× 6回	¥20,000×10回

No.7 PC-9801CS2

PC-9801CS2(NEC本体)・・・・・・・¥398,000
BJ-10V select(CANON PRT)・・・・・¥79,800
接続ケーブル・・・・・・・・・・・・・・・¥4,000
EMJ-2000R(メルコ増設RAM)・・・・・・¥29,800
TN-98EII(Tokyo Needs マウス)・・・・・・・・¥7,800

標準価格合計 ¥519,400

KONAN大特価

月々	¥35,000×12回	¥12,400×30回	¥8,300×36回
㊍	なし	¥20,000× 5回	¥30,000× 6回

No.8 PC-9801DX2

PC-9801DX2(NEC本体)・・・・・・・¥318,000
XC-1498CII(三菱 CRT)・・・・・・・・・¥107,000
JP-200(STAR 136桁PRT)・・・・・・・・¥104,800
DS-7(DS OAラック)・・・・・・・・・・・・・・・¥29,800
TN-98EII(東京ニーズ マウス)・・・・・・・・・¥7,800

標準価格合計 ¥567,400

42%OFF **KONAN特価 ¥329,800**

月々	¥16,400×24回	¥8,200×36回	¥7,800×60回
㊍	なし	¥20,000× 6回	なし

No.9 PC-386GS-5

PC-386GS5(EPSON本体)・・・・・・・¥398,000
CR-5500(EPSON CRT)・・・・・・・・・・¥168,000
VP-2061PC(EPSON 136桁PRT)・・・¥130,000
SR-106(サンワサプライ OAラック)・・・・・¥36,800
M-21(エレコム マウス)・・・・・・・・・・・・・・・¥5,500

標準価格合計 ¥738,300

KONAN大特価

月々	¥21,500×30回	¥13,200×36回	¥5,600×60回
㊍	なし	¥30,000× 6回	¥40,000×10回

No.10 PC-386GE5

PC-386GE5(EPSON本体)・・・・・・・¥298,000
CU-14KD(SHARP CRT)・・・・・・・・・・・¥89,800
BJ-330J(CANON PRT)・・・・・・・・・・¥208,000
接続ケーブル・・・・・・・・・・・・・・・・・¥4,000
一太郎dash(ジャストシステム、ワープロソフト)・¥39,000

標準価格合計 ¥638,800

38%OFF **KONAN特価 ¥398,000**

月々	¥28,500×12回	¥13,200×30回	¥4,500×60回
㊍	¥50,000× 2回	¥20,000× 5回	¥30,000×10回

No.11 PC-386P

PC-386P2(EPSON本体)・・・・・・・・¥268,000
CR-4000(EPSON CRT)・・・・・・・・・・・¥94,800
AP-1000PC(EPSON PRT)・・・・・・・・・¥99,800
MS-DOS Ver3.3D(NEC OSソフト)・・・¥9,800
PCMS2M(EPSON マウス)・・・・・・・・・・・¥5,800

標準価格合計 ¥478,200

KONAN大特価

月々	¥17,300×24回	¥9,400×30回	¥8,300×60回
㊍	なし	¥30,000× 5回	なし

No.12 PC-286VJ

PC-286VJ5(EPSON本体)・・・・・・・¥228,000
PC-KD854N(NEC CRT)・・・・・・・・・・¥84,800
JP-200(STAR 136桁PRT)・・・・・・・・¥104,800
アシストレター(アシスト ワープロソフト)・・¥9,700
DS-7(DS OAラック)・・・・・・・・・・・・・・・¥29,800

標準価格合計 ¥457,100

35%OFF **KONAN特価 ¥298,000**

月々	¥14,800×24回	¥7,100×36回	¥5,400×60回
㊍	なし	¥20,000× 6回	¥10,000×10回

KONANのノートパソコン

NEC
PC-9801NL
アシストレターサービス



定価¥238,000
▶KONAN大特価

NEC
PC-9801NS/T
CRTカートリッジサービス



定価¥288,000
▶KONAN大特価

NEC
PC-9801NC
一太郎dashサービス



定価¥598,000
▶KONAN大特価

EPSON
PC-386NOTE W
2400bpsモデムサービス



定価¥278,000
▶KONAN大特価

KONANのワープロ

NEC
PWP-50SX



定価¥198,000
▶KONAN大特価

NEC
PWP-70SD



定価¥198,000
▶KONAN大特価

SHARP
WD-A561



定価¥250,000
▶KONAN大特価

Canon
キャノワードα75



定価¥198,000
▶KONAN大特価

TOSHIBA
JW-95HV



定価¥258,000
▶KONAN大特価

TOSHIBA
JW-98UP



34%OFF 定価¥298,000
198,000円

KONAN 仙台店 022-235-4544
●AM10:00〜7:00 木曜定休



宮城県仙台市宮城野区宮千代1-10-16

KONAN 秋田店 0188-64-8929
●AM10:00〜PM7:00 木曜定休



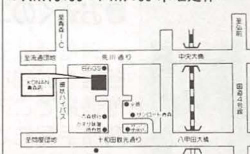
秋田県秋田市高陽幸町14-33

KONAN 郡山店 0249-52-6800
●AM10:00〜PM7:00 木曜定休



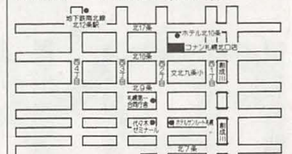
福島県郡山市堤3-136

KONAN 青森店 (0177-39-9800)
●AM10:00〜PM7:00 木曜定休



青森県青森市大野若宮173-1

KONAN 札幌北口店 011-727-8086
●AM10:00〜PM7:00 木曜定休



札幌市北区北10条西1丁目11番



Future Comunication 21

FM TOWNS II

春の決算スペ

NO.1 TOWNSIIモデルUX基本セット

FM-TW2UX20（FUJITSU本体）…………¥288,000
FMT-KB101A（FUJITSUキーボード）………¥10,000
Sim Earth（ゲームソフト）…………………¥12,800
ブランディシュ（ゲームソフト）………………¥9,800
遥かなるオーガスタ（ゲームソフト）…………¥12,800

標準価格合計 ¥333,400

KONAN大特価

月々	¥5,500×36回	¥6,900×48回	¥9,000×30回
ボ	¥20,000× 6回	なし	¥10,000× 5回

NO.4 TOWNSIIモデルCX基本セット

FM-TW2CX20（FUJITSU本体）…………¥333,000
FMT-DP535（FUJITSU CRT）…………… ¥89,800
FMT-KB101A（FUJITSUキーボード）………¥10,000
ブランディシュ（ゲームソフト）………………¥9,800
コラムス（ゲームソフト）……………………¥7,200

標準価格合計 ¥449,800

KONAN大特価

月々	¥8,700×36回	¥9,000×42回	¥9,400×48回
ボ	¥20,000× 6回	¥10,000× 7回	なし



NO.2 TOWNSIIモデルUX通信セット

FM-TW2UX20（FUJITSU本体）…………¥288,000
FMT-KB107（FUJITSUキーボード）…………¥30,000
AP-900PC（EPSONカラープリンタ）…………¥94,800
PRINTBOYII（八戸ファーム プリンタI/F）……¥29,800
PV-M24B5（AIWA 2400BPSモデム）…………¥39,800
Habitat（FUJITSU通信ソフト）……………… ¥6,800

標準価格合計 ¥489,200

27%OFF KONAN特価 **¥358,000**

月々	¥9,400×48回	¥9,000×42回	¥8,700×36回
ボ	なし	¥10,000× 7回	¥20,000× 6回

NO.5 TOWNSIIモデルCXスペシャルセット

FM-TW2CX20（FUJITSU本体）…………¥333,000
FMT-DP535（FUJITSU CRT）……………¥89,800
FMT-KB107（FUJITSU キーボード）…………¥30,000
BJ-330J（CANON バブルジェットPRT）……¥208,000
ASF-1311J（CANON オートシートフィダー）……¥20,000
PRINT BOYII（PRT I/F）……………………¥29,800
DS-7（DS OAラック）………………………¥29,800

標準価格合計 ¥740,400

33%OFF KONAN特価 **¥498,000**

月々	¥11,000×60回	¥11,500×42回	¥11,700×36回
ボ	なし	¥20,000× 7回	¥30,000× 6回

NO.3 TOWNSIIモデルUXスペシャルセット

FM-TW2UX20（FUJITSU本体）…………¥288,000
FMT-KB101A（FUJITSUキーボード）………¥10,000
PC-PR150VH（NECカラープリンタ）…………¥99,800
PRINTBOYII（八戸ファームプリンタI/F）……¥29,800
FM-TU101（FUJITSUチューナーユニット）……¥39,800
Z's STAFF PRO（グラフィックツール）………¥58,000
雷電伝説（ゲームソフト）……………………¥9,700

標準価格合計 ¥535,100

26%OFF KONAN特価 **¥398,000**

月々	¥16,500×30回	¥8,900×36回	¥6,000×60回
ボ	なし	¥30,000× 6回	¥20,000×10回

NO.6 TOWNSIIモデルCXビジネスセット

FM-TW2CX100（FUJITSU HDD内蔵本体）…¥533,000
FMT-DP536（FUJITSU CRT）…………¥138,000
FMT-KB107（FUJITSU キーボード）…………¥30,000
FM-PR353G（FUJITSU PRT）…………¥138,000
FM60-711（FUJITSU PRTケーブル）…………¥6,800
FM-OASYS（FUJITSU ワープロソフト）………¥58,000
XMT-2000（メルコ 2MB増設RAM）…………¥28,000
MS-WINDOWS Ver3.0A…………………¥25,000

標準価格合計 ¥956,800

KONAN大特価

月々	¥16,500×60回	¥20,500×30回	¥7,700×36回
ボ	なし	¥50,000× 5回	¥100,000×6回

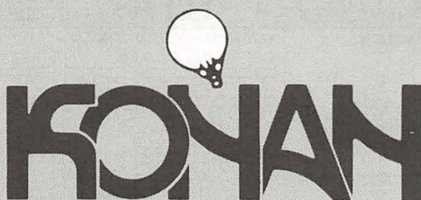
NO.7 台数限定スペシャルセット

FM-TOWNS 20F（FUJITSU本体）…………¥323,000
FMT-DP535（FUJITSU CRT）……………¥89,800
FMT-KB101A（FUJITSUキーボード）………¥10,000
雷電伝説（ゲームソフト）……………………¥9,700

標準価格合計 ¥432,500

36%OFF KONAN特価 **¥278,000**

月々	¥6,600×60回	¥17,400×12回	¥6,500×30回
ボ	なし	¥50,000× 2回	¥30,000× 5回



お申込方法

●お近くのコナン販売各店にお申込ください

御電話にてお申込みの場合は、コナン販売各店へお問い合せの上、指定の銀行口座まで電信扱でご入金ください。入金を確認しだい、商品手配をさせていただきます。なお、振込手数料はお客様負担でお願いします。

KONAN クレジットシステム

1.1〜60回までの自由な回数設定がご利用いただけます。
2.翌月一括払い金利手数料無料!!
ボーナス2括払いも可能です。(金利3%)
3.学生クレジットOK!!
保証人の必要な場合もあります。
4.業界NO.1クラスの低料金!!

KONAN全店 シャルセール!!

KONAN サポートシステム

1. 全国出張サービス
2. 全商品完全保証付
3. 全国無料配送
（FM TOWNSセットに限ります 但し、沖縄、離島は除く、3万円以下は送料別途）
4. 高額下取り買取りOK



TOWNS周辺機器

■プリンタ

CIBER RITER PR-B400	KONAN大特価
CIBER RITER PR-35T	¥75,800
CIBER RITER PR-A600	KONAN大特価
FP-110-FN	KONAN大特価
FMPR-353G2	KONAN大特価

※この他にも、PRINT BOYⅡを使えば98用プリンターも使用可能です。

■その他

FM-TU101（チューナーユニット）	KONAN大特価
FMT-401（MIDIカード）	KONAN大特価
FJ-SIM32-2M（I/Oデータ2MB RAM）	KONAN大特価
XMT-2000（メルコ2MB RAM）	KONAN大特価

■ハードディスク

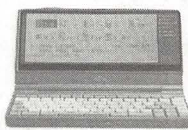
FMT-HD1001（CX用内蔵）	KONAN大特価
NT Jr-100FM	KONAN大特価
HD-J040	KONAN大特価
HD-J100	KONAN大特価
HD-J130	KONAN大特価
HD-J170	KONAN大特価

■モデム

PV-M24B5	¥27,500
PV-A24B5	¥29,800
MD-24FB5V	¥27,800
COMSTARZ CLUB 24/5	¥26,800

KONANのオアシス

FUJITSU
OASYS POKET
※¥128,000
小型、軽量ワープロ



KONAN大特価

FUJITSU
OASYS 30LXⅢ
※¥188,000
機能満載のラップトップワープロ



KONAN大特価

FUJITSU
OASYS 30AX-301
※¥228,000
キャリングハンドル付きトランスポータブルワープロ



KONAN大特価

FUJITSU
OASYS 30AX-CD
※¥278,000
CD-ROM搭載ワープロ



KONAN大特価

NO.8 台数限定スペシャルセット

FM-TOWNS40H（FUJITSU HDD内蔵本体）	¥473,000
FMT-DP534（FUJITSU CRT）	¥118,000
FMT-KB107（FUJITSUキーボード）	¥30,000
日本語 MS-DOS Ver3.1（基本セット）	¥9,800
シュバルツシルト（ゲームソフト）	¥12,800

標準価格合計 ¥643,600

41%OFF KONAN特価 **¥379,800**

月々	¥9,000×60回	¥10,700×30回	¥7,200×24回
ボ	なし	¥30,000× 5回	¥70,000× 4回

KONANのUSEDパソコン

■富士通

FM-TOWNS2S	¥78,000
FM-TOWNS2Fセット	¥148,000
FM-TOWNS2Hセット	¥218,000
FM-TOWNS20Fセット	¥168,000
FM-TOWNS40Hセット	¥298,000
FM-TOWNS UX20セット	¥198,000
FMR-50NB	¥128,000
FMR-NBX	¥148,000

■その他

PC-9801RA21	¥218,000
PC-9801DX2	¥158,000
PC-9801RX21	¥148,000
PC-9801VX21	¥108,000
PC-9801NS	¥118,000
PC-386NOTE・A	¥120,000
PC-286BOOK	¥108,000
PC-9801LS5	¥198,000

東日本に広がるKONANの各店舗をお気軽にご利用ください。

●筑波学園店 茨城県つくば市天久保3-16-25 Tel:0298-52-9801 定休日:木曜日
●水戸店 茨城県水戸市笠原町1191-5 Tel:0292-43-8188 定休日:水曜日
●柏店 千葉県柏市松葉町3-15-7 Tel:0471-32-8541 定休日:水曜日
●宇都宮店 栃木県宇都宮市宿郷町326 Tel:0286-32-8960 定休日:水曜日
●東大宮店 埼玉県大宮市東大宮1-13-13 Tel:048-687-3822 定休日:火曜日
●前橋店 群馬県前橋市大手町2-16-23 Tel:0272-23-3456
●仙台店 宮城県仙台市宮城野区宮千代1-10-16 Tel:022-235-4544 定休日:木曜日
●秋田店 秋田県秋田市高陽幸町14-33 Tel:0188-64-8929 定休日:木曜日
●郡山店 福島県郡山市堤3丁目136 Tel:0249-52-6800 定休日:木曜日
●青森店 青森県青森市大野若宮173-1 Tel:0177-39-9800 定休日:木曜日
●札幌北口店 北海道札幌市北区10条西1丁目-11 Tel:011-727-8086 定休日:木曜日
●盛岡店 岩手県盛岡市上田4-21-26 Tel:0196-22-4661

※掲載の価格には消費税が含まれておりません。

FULL CHOICE システム

HOTLINEの広告セットは基本的な組み合わせになっております。10人10色の使い方に合わせて、必要な周辺機器・ソフトを組み合わせるのが使いこなしの近道です。必要な物を自由に選んで下さい。あなたにぴったりの組み合わせを実現できます。広告にない商品もお問い合わせ下さい。

法人・団体のお客様台数一括納入ご相談下さい。またリースのご用命をお待ちしております。

★お届けは
1. 配達日ご指定OK（日曜祭日も可）
2. 夜間配達OK（18：00〜20：00）

★お支払いは
1. HOT LINE超低金利クレジット 業界随一の超低金利で、3〜84回までの回数を自由に設定できる便利なクレジットです。
2. 7ヵ月先からのお支払いスタート 商品は今すぐ受取お支払は7ヵ月先からでOK!!
3. ボーナス1回払いOK
4. ボーナスのみの支払いOK。2回〜6回
5. キャンパスクレジット 20才以上の大学生・新社会人の方も、保証人なしでOK
6. 代金引換方式 商品到着時に現金一括払い（手数料1,000円）
8. 銀行振込もOK 荷造り送料1ヶに付900円

◆通信販売専門店だからできるこの価格

高価下取・買取大歓迎!!

PC-9801FA

No. 404-005 新型PC-9801FA

- PC-9801FA2・FA/U2（486SX/16MHz・1.6MBメモリー）…458,000円
- PC-KD882（0.31ミリドット15インチ高解像度チルト台付CRT） 89,800円
- BJ-330J（136桁バブルジェットプリンタ）…208,000円
- ASF-1311J（1ピンカットシートフィーダー）…20,000円
- プリンタケーブル…6,800円
- PS98-1002-52・32（日本語MS-DOS Ver3.3D） 9,800円

標準価格合計 792,400円

超特価 ¥455,800

8,000円×48回	ボーナス24,700円×8回
6,000円×60回	ボーナス25,200円×10回

PC-9801NS/T40

No. 404-006 新型PC-9801NS/T

- PC-9801NS/T40（386SL/20MHz・40MB HDD内蔵）…398,000円
- PIO-98NT-4ME（NOTE用4MB増設RAMボード）…42,000円
- AP-300（48ドットノートパソコン用熱転写プリンタ） 59,800円
- プリンタケーブル…6,800円
- HARMONY（一太郎とロータースの一体型統合ソフト）…50,000円
- PS98-1002-32（日本語MS-DOS Ver3.3D）…9,800円
- バスマウス…6,800円

標準価格合計 573,200円

超特価 ¥389,800

5,800円×48回	ボーナス27,200円×8回
3,800円×60回	ボーナス29,400円×10回

PC-98GS

No. 404-007

- PC-98GSmodel1（386SX20MHz・MS-WINDOWS搭載） 698,000円
- PC-98GS-C1（マルチシンク対応98GS専用ディスプレイ）…138,000円

標準価格合計 836,000円

超特価 ¥568,800

10,000円×48回	ボーナス30,300円×8回
7,000円×60回	ボーナス34,100円×10回

PC-9801CS

No. 404-008

- PC-9801CS2（32ビットCPU搭載12インチCRT一体型）…398,000円
- AP-1000PC（48ドット熱転写漢字カラープリンタ） 99,800円
- バスマウス…6,800円

標準価格合計 504,600円

超特価 ¥345,800

6,800円×36回	ボーナス29,300円×6回
4,500円×48回	ボーナス28,000円×8回

PC-9801NC

No. 404-009

- PC-9801NC（カラー液晶ノートパソコン・NS/E用ハードディスク取付可能）…598,000円
- PACK E-40/2（NS/E用40MB/HDD Pack）…88,000円
- ユーカラWAVE（ワープロ・グラフィック・通信の統合ソフト）…9,800円
- AP-900（48ドット熱転写プリンタ）…92,800円
- プリンタケーブル…6,800円
- SP98-1002-32（日本語MS-DOS Ver3.3D）…9,800円
- バスマウス…6,800円

標準価格合計 812,000円

超特価 ¥542,800

10,000円×48回	ボーナス26,300円×8回
7,800円×60回	ボーナス25,900円×10回

PC-386汎用マウス変換コード進呈!

No. 404-010

- PC-386P（386SX/16MHz 16MB高性能コンパクトサイズ） 268,000円
- CR-4050（0.31ミリドット/チルト台付14型CRT）…84,600円
- AP-1000PC（B4熱転写48ドットカラープリンタ）…99,800円
- バスマウス…6,800円

標準価格合計 459,400円

超特価 ¥311,800

6,500円×36回	ボーナス24,400円×6回
4,800円×48回	ボーナス21,000円×8回

PC-386GE

No. 404-011

- PC-386GE5・GE2（32ビットCPU3.5又は5インチ2ドライブ）…298,000円
- PC-KD882（0.31ミリドット15インチ高解像度チルト台付CRT） 89,800円
- LP-2000（300dpi高精細A4ページプリンタ）…198,000円
- プリンタケーブル…5,000円
- バスマウス…6,800円

標準価格合計 597,600円

超特価 ¥393,800

6,500円×48回	ボーナス23,700円×8回
4,500円×60回	ボーナス25,800円×10回

PC-386GE

No. 404-012

- PC-386GE3（386SX16MHz・3.5/5インチ計3ドライブ）…323,000円
- PD-125E（125MB外付ハードディスク）…112,000円
- XC-1498C2（ディスプレイ）…107,000円
- BJ-330J（136桁48ドットバブルジェットプリンタ） 208,000円
- ASF-1311（1ピンカットシートフィーダー）…20,000円
- SP98-1002-32（日本語MS-DOS Ver3.3D）…9,800円
- バスマウス…6,800円

標準価格合計 786,600円

超特価 ¥469,800

7,500円×48回	ボーナス30,100円×8回
5,500円×60回	ボーナス30,200円×10回

PC-386GS

No. 404-013

- PC-386GS3（386/20MHzハイレゾ対応3.5・2FDD5・1FDD）…423,000円
- CR-5500（ハイレゾ15インチ高解像度チルトCRT）…168,000円
- VP-2061PC（24ドットカラー漢字プリンタ）…130,000円
- バスマウス…6,800円

標準価格合計 727,800円

超特価 ¥464,800

8,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス26,300円×10回

J-3100

No. 404-014

- J-31000SX001W（386SX/20MHz・白液晶モデル）…278,000円
- J-31HDP4A（東芝純正40MB/HDD）…140,000円
- PIO-31SS-4ME（J-3100用4MB増設RAMカード）…42,000円
- J-31MS001（マウス）…10,000円
- BJ-10V・CUSTOM（A4バブルジェットプリンタ） 69,800円
- プリンタケーブル…5,500円

標準価格合計 545,300円

超特価 ¥357,800

7,000円×36回	ボーナス30,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス27,000円×8回

Macintosh LC

No. 404-015

- MAC LC 4MB/40MB（68020/16MHzキーボード付）…398,000円
- MAC 12"RGBモニター…100,000円
- 512K VRAM KIT…30,000円

標準価格合計 528,000円

台数限定

超特価 ¥299,800

6,000円×36回	ボーナス24,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,700円×8回

No. 404-016

- MAC PowerBook100 2MB/漢字HD20/FD 398,000円

超特価 ¥293,800

5,500円×38回	ボーナス26,400円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,600円×8回

掲載商品はすべて新品です

本体・周辺機器・新品

★本体

NEC PC-9801NC	標準価格 598,000円	を特価409,800円
NEC PC-9801NC/40	標準価格 738,000円	を特価498,000円
NEC PC-98GS/1	標準価格 698,000円	を特価476,000円
NEC PC-9801CS2	標準価格 398,000円	を特価269,800円
NEC PC-H98/80-002	標準価格 580,000円	を特価395,000円
NEC PC-H98/90-002	標準価格 895,000円	を特価609,800円
NEC PC-9801FA2	標準価格 458,000円	を特価299,800円
NEC PC-9801DS2	標準価格 358,000円	を特価215,000円
NEC PC-9801DX2	標準価格 318,000円	を特価189,800円
NEC PC-98DO/+	標準価格 278,000円	を特価178,800円
NEC PC-9801NS/T	標準価格 288,000円	を特価208,800円
NEC PC-9801NS/T40	標準価格 398,000円	を特価273,800円
NEC PC-9801NS/T80	標準価格 458,000円	を特価314,800円
NEC PC-9801NL	標準価格 238,000円	を特価172,800円
NEC PC-9801NV	標準価格 248,000円	を特価139,800円
SHARP CZ-634C-TN	標準価格 368,000円	をHOTLINE特価
SHARP CZ-644C-TN	標準価格 518,000円	をHOTLINE特価
SHARP CZ-604C-TN限	標準価格 348,000円	をHOTLINE特価
TOSHIBA J3100SSW001	標準価格 198,000円	を特価 59,800円
TOSHIBA J3100SX001	標準価格 258,000円	を特価118,000円
TOSHIBA J3100SX01P	標準価格 298,000円	を特価209,800円
TOSHIBA J3100SX001VW	標準価格 328,000円	を特価218,000円
TOSHIBA J3100SX001W	標準価格 278,000円	を特価190,000円
TOSHIBA J3100SX081VW	標準価格 508,000円	を特価348,800円
EPSON PC-286CLUB-STD	標準価格 168,000円	を特価 99,800円
EPSON PC-286VJ	標準価格 228,000円	を特価167,000円
EPSON PC-386P	標準価格 268,000円	を特価196,000円
EPSON PC-386GE3	標準価格 328,000円	を特価214,000円
EPSON PC-386GE2/5	標準価格 298,000円	を特価198,000円
EPSON PC-386GS2/5	標準価格 398,000円	を特価269,800円
EPSON PC-386GS3	標準価格 423,000円	を特価285,800円
EPSON PC-386BOOK/LC	標準価格 658,000円	を特価498,000円
EPSON PC-386NAE1	標準価格 238,000円	を特価164,800円
EPSON PC-386NW-1B	標準価格 418,000円	を特価249,800円
EPSON PC-386NW2	標準価格 278,000円	を特価166,800円
SEGA TERADRIVE/2	標準価格 188,000円	を特価118,800円
SEGA TERADRIVE/3	標準価格 248,000円	を特価156,800円

★ディスプレイセットで買えば更にお得

★プリンター

NEC PC-PR150N	標準価格 69,800円	を特価 46,800円
NEC PC-PR150T	標準価格 64,800円	を特価 42,000円
NEC PC-PR150VH	標準価格 99,800円	を特価 56,800円
NEC PC-PR201/60	標準価格 135,000円	を特価 72,800円
NEC PC-PR201/60A	標準価格 158,000円	を特価105,800円
SHARP IO-735X	標準価格 248,000円	を特価148,800円
SHARP CZ-8PC5	標準価格 96,800円	を特価 76,000円
FUJITSU FM-PR204B	標準価格 80,000円	を特価 39,800円
STAR TX-24CL	標準価格 69,800円	を特価 35,800円
STAR JR-100CL	標準価格 99,800円	を特価 57,800円
STAR JR-200CL	標準価格 134,800円	を特価 67,800円
日本 REMPR-40T	標準価格 120,000円	を特価 84,800円
EPSON AP-300	標準価格 59,800円	を特価 38,000円
EPSON VP-300	標準価格 69,800円	を特価 49,800円
EPSON AP-900PC	標準価格 94,800円	を特価 49,800円
EPSON AP-1000PC	標準価格 99,800円	を特価 74,800円
EPSON HG-4000PC	標準価格 198,000円	を特価114,800円
EPSON VP-2061PC	標準価格 130,000円	を特価 95,800円
EPSON LP-2000	標準価格 198,000円	を特価144,800円
CANON BJ-10Vセレクト	標準価格 79,800円	を特価 53,800円
CANON BJ-10Vカスタム	標準価格 69,800円	を特価 45,800円
CANON BJ-330J	標準価格 208,000円	を特価 99,800円
CANON BJ-130J	標準価格 198,000円	を特価 88,000円

★ハードディスク

キャラベル AV-040EP	標準価格 108,000円	を特価 79,800円
キャラベル AV-040SXE	標準価格 108,000円	を特価 56,800円
キャラベル FB40SXE	標準価格 128,000円	を特価 94,800円
ICM PACK E40/2	標準価格 88,000円	を特価 64,800円
ICM HC-100ES	標準価格 138,000円	を特価 99,800円
アイテック TX-130	標準価格 138,000円	を特価 99,800円
ロジテック LHD-NS80	標準価格 108,000円	を特価 79,800円
テクサ TRUST-NE80	標準価格 112,000円	を特価 81,800円
テクサ STATION 120L	標準価格 118,000円	を特価 88,000円
テクサ STATION-GT100R	標準価格 128,000円	を特価 94,800円
テクサ TRUST 120L	標準価格 108,000円	を特価 79,800円
緑電子 DOODA100	標準価格 118,000円	を特価 81,800円
MEIC MD-25NS/E60	標準価格 138,000円	を特価 99,800円
テクノジャパン TR-40NSE	標準価格 88,000円	を特価 57,800円
テクノジャパン PD-125E	標準価格 112,000円	を特価 77,800円

★ボード・拡張機器

I・Oデータ PIO-98NT-4ME	標準価格 42,000円	を特価 31,000円
I・Oデータ PIO-98NT-8ME	標準価格 77,000円	を特価 56,800円
I・Oデータ PIO-DA134-4ML	標準価格 35,000円	を特価 25,800円
I・Oデータ PIO-DA134-6ML	標準価格 55,000円	を特価 40,800円
I・Oデータ EP-NTB-4ME	標準価格 48,000円	を特価 35,800円
I・Oデータ EP-NTB-6ME	標準価格 68,000円	を特価 49,800円
I・Oデータ PIO-31SS-4ME	標準価格 42,000円	を特価 31,000円
I・Oデータ PIO-31SS-8ME	標準価格 77,000円	を特価 56,800円
I・Oデータ FJ-SIM32-2ME	標準価格 21,000円	を特価 15,800円
MELCO RCS-2000	標準価格 39,800円	を特価 25,800円
MELCO RCS-4000	標準価格 74,800円	を特価 48,800円
MELCO RCS-8000	標準価格 145,000円	を特価112,800円
MELCO EDA-4000L	標準価格 44,800円	を特価 33,000円
MELCO EDA-8000L	標準価格 84,800円	を特価 62,800円
MELCO EMB-2000	標準価格 39,800円	を特価 29,800円
MELCO EMB-4000	標準価格 64,800円	を特価 47,800円
MELCO ERB-4000	標準価格 44,800円	を特価 32,800円
MELCO RCT-2000	標準価格 34,800円	を特価 25,800円
MELCO RCT-4000	標準価格 59,800円	を特価 44,200円
MELCO XMT-2000	標準価格 28,000円	を特価 20,800円

★FDドライブ

CRC CRC-FD3.5SH	標準価格 33,800円	を特価 22,800円
CRC CRC-FD3.5WH	標準価格 53,800円	を特価 35,800円
CRC CRC-FD5SA	標準価格 43,800円	を特価 28,800円
CRC CRC-FD5WA	標準価格 65,800円	を特価 42,800円
CRC CRC-FD5N	標準価格 45,800円	を特価 29,800円
ACCEL FDC-378	標準価格 59,800円	を特価 37,800円
ACCEL FDC-358	標準価格 69,800円	を特価 48,800円
ELECOM FDD-5S	標準価格 39,800円	を特価 29,800円
ELECOM FDD-5W	標準価格 59,800円	を特価 44,800円
ELECOM FDD-3.5S	標準価格 26,800円	を特価 21,800円
ELECOM FDD-3.5W	標準価格 45,800円	を特価 34,800円
ELECOM FDD-3.5SA	標準価格 35,800円	を特価 26,800円
ELECOM FDD-3.5WA	標準価格 49,800円	を特価 38,800円

中古品各種取扱い中!

全品、リフレッシュ済、付属品一式付、6ヶ月保証

- FM-TOWNS/UX20（キーボード付）…194,800円
- FM-TOWNS/20F…159,800円
- X68000（PRO）…138,800円
- PC-9801VX2…99,800円
- PC-9801VM2…69,000円
- PC-9801NV…98,000円
- PC-9801LV21…79,800円
- PC-9801NS…108,000円
- J31SX001（2MB/RAM付）…138,000円

COMPUTERて未来とアクセス

HOTLINE

〒232 横浜市南区通町3-50-1

ご注文は

お問い合せ見積り 買い取りダイヤル 045-715-9222

FAXダイヤルで 0120-32-2264

●営業時間/10:00〜20:00 ●休業日/日曜・祝日

予算に応じて支払える ゆっくりらくらくクレジット!

パソコンハウス クレバリー

当社の価格は消費税込みで表示してあります。

パソコンSETの組み合わせ乃びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。代金引換の着払いもご利用頂けます。(代引手数料別途)詳しくは、お電話にてお問い合わせ下さい。

お買い得パソコンSET (送料1個口につき1,000円 内税表示)

PC-9801FA2/U2

PC-9801FA2/U2	定価¥458,000
CU-14FD(0.31mmピッチ)	定価¥ 74,800
MS-DOS Ver.3.3D	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
	合計定価¥554,200

税込特価 ¥384,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥11,345	¥10,400	¥33,000×4回
48回	¥10,980	¥10,800	なし

PC-9801DS2/U2

PC-9801DS2/U2	定価¥358,000
CU-14FD(0.31mmピッチ)	定価¥ 74,800
MS-DOS Ver.3.3D	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
	合計定価¥454,200

税込特価 ¥288,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,590	¥ 9,900	¥27,000×4回
36回	¥11,115	¥10,200	なし

PC-9801DX2/U2

PC-9801DX2/U2	定価¥318,000
CU-14FD(0.31mmピッチ)	定価¥ 74,800
MS-DOS Ver.3.3D	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
	合計定価¥414,200

税込特価 ¥253,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,400	¥10,000	¥38,000×3回
30回	¥11,660	¥10,500	なし

PC-9801UF/UR

PC-9801UF-UR	定価¥218,000
CU-14FD(0.31mmピッチ)	定価¥ 74,800
MS-DOS Ver.3.3D	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
	合計定価¥314,200

税込特価 ¥206,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
15回	¥10,635	¥10,600	¥37,000×2回
24回	¥11,810	¥10,300	なし

PC-386GE2/5

PC-386GE2/5	定価¥298,000
CU-14FD(0.31mmピッチ)	定価¥ 74,800
MS-DOS Ver.3.3D	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
	合計定価¥394,200

税込特価 ¥259,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
20回	¥10,948	¥10,100	¥34,000×3回
30回	¥11,358	¥10,800	なし

PC-386GS2/5

PC-386GS2/5	定価¥398,000
CU-14FD(0.31mmピッチ)	定価¥ 74,800
MS-DOS Ver.3.3D	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
	合計定価¥494,200

税込特価 ¥334,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,430	¥10,200	¥39,000×4回
42回	¥10,970	¥10,500	なし

PC-386P

PC-386P	定価¥268,000
CU-14FD(0.31mmピッチ)	定価¥ 74,800
MS-DOS Ver.3.3D	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
	合計定価¥364,200

税込特価 ¥249,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,120	¥ 9,800	¥38,000×3回
30回	¥10,608	¥10,400	なし

PC-286VJ5

PC-286VJ5	定価¥228,000
CU-14FD(0.31mmピッチ)	定価¥ 74,800
MS-DOS Ver.3.3D	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
	合計定価¥324,200

税込特価 ¥213,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
15回	¥11,040	¥10,700	¥40,000×2回
24回	¥10,940	¥10,700	なし

PC-98Do+

PC-98Do+	定価¥278,000
CU-14FD(0.31mmピッチ)	定価¥ 74,800
MS-DOS Ver.3.D	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
	合計定価¥374,200

税込特価 ¥249,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,620	¥10,300	¥35,000×3回
30回	¥10,608	¥10,400	なし

PC-9801CS2

PC-9801CS2	定価¥398,000
MS-DOS Ver.3.3D	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
	合計定価¥419,400

税込特価 ¥279,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
20回	¥11,188	¥10,300	¥40,000×3回
36回	¥ 9,977	¥ 9,900	なし

PC-9801NC

80MBハードディスク

PC-9801NC	定価¥598,000
TRUST-NE80	定価¥112,000
MS-DOS Ver3.3D	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
	合計定価¥731,400

税込特価 ¥528,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
42回	¥11,800	¥10,500	¥36,000×7回
60回	¥13,275	¥12,600	なし

PC-9801NS/T

80MBハードディスク 4MBRAMディスク

PC9801NS/T	定価¥288,000
TRUST-NE80	定価¥112,000
RCD-4000	定価¥ 44,800
MS-DOS Ver3.3D	定価¥ 9,800
マウス	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
	合計定価¥496,200

税込特価 ¥353,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,460	¥ 9,800	¥29,000×5回
48回	¥11,740	¥ 9,900	なし

パソコン他

PC-9801DA2	特価	¥285000
PC-9801NL	特価	¥179800
PC-9801NS/T40	特価	¥298000
PC-9801NSE	特価	¥199000
PC-9801NS/E40	特価	¥256000
PC-98GSモデル1	特価	¥493000
PC-386noteAE	特価	¥166000
PC-386noteW	特価	¥173000
MS-WINDOWS Ver3.0A	特価	¥21250
MS-DOS Ver3.3D	特価	¥8330
MS-DOS Ver5.0	特価	¥10880

ディスプレイ

PC-KD881	特価	¥79000
PC-KD882	特価	¥56000
PC-KD854N	特価	¥42000
PC-TV454	特価	¥79800
PC-TV455	特価	¥89800
XC-1498C II	特価	¥49000
XC-98V3	特価	¥68800
CU-14FD	特価	¥43000
CU-14KD	特価	¥49000
CR-5500	特価	¥119000
PC-98GS-C1	特価	¥99000

プリンター

PC-PR201/60	特価	¥83800
PC-PR201/45L	特価	¥67000
PC-PR101/60	特価	¥84000
PC-PR150VH	特価	¥59800
PC-PR150T	特価	¥46000
PC-PR150N	特価	¥48800
VP-2061PC	特価	¥95800
VP-1047PC	特価	¥73800
AP-1000PC	特価	¥73800
BJ-10Vセレクト	特価	¥56000
BJ-10Vカスタム	特価	¥49800

周辺機器

FDC-376(3.5"2HD/2FDD)	特価	¥31300
FDC-378(3.5"自動切替/2FDD)	特価	¥37800
GD-50MW(5"2HD 2FDD)	特価	¥41800
GD-50AW(5"自動切替/2FDD)	特価	¥47800
DOODA・A-100(100MBハードディスク)	特価	¥82000
CRC-SC100D(100MBハードディスク)	特価	¥84800
MD24FB5V	特価	¥30500
MD24FP5V	特価	¥28800
リトルオーケストラRS	特価	¥19800
サウンドオーケストラVS	特価	¥27600
キーボードカバー(98・88・286・X68)	特価	¥2500

FUJITSU FM TOWNS II 新発売・記念セール!

TOWNS II-CX20基本セット

限定10台

FM-TOWNS II-CX20	定価¥333,000
FMT-DP533(ディスプレー)	定価¥ 69,800
FMT-KB101A(JISキーボード)	定価¥ 10,000
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本	定価¥ 9,800
	合計定価¥427,400

税込特価 ¥333,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,940	¥10,300	¥38,000×4回
42回	¥13,760	¥10,400	なし

TOWNS II-CX20スペシャルセット

FM-TOWNS II-CX20	定価¥333,000
FMT-DP535(高級ディスプレー)	定価¥ 89,800
FMT-KB107(テンキー付キーボード)	定価¥30,000
FMPR-204B(プリンター)	定価¥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル)	定価¥6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本	定価¥ 9,800
	合計定価¥554,200

税込特価 ¥409,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥10,957	¥ 9,500	¥30,000×6回
48回	¥13,992	¥11,500	なし

TOWNS II-UX20基本セット

限定10台

FM-TOWNS II-UX20	定価¥288,000
FMT-KB101A(JISキーボード)	定価¥10,000
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本	定価¥ 9,800
	合計定価¥312,600

税込特価¥2?8,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,900	¥10,300	¥30,000×3回
30回	¥10,535	¥ 9,900	なし

TOWNS II-UX20スペシャルセット

FM-TOWNS II-UX20	定価¥288,000
FMT-KB101A(JISキーボード)	定価¥10,000
FMPR-204B(プリンター)	定価¥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル)	定価¥6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本	定価¥ 9,800
	合計定価¥399,400

税込特価 ¥289,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,432	¥10,000	¥27,000×4回
36回	¥13,392	¥10,200	なし

TOWNS II-CX40高級セット

FM-TOWNS II-CX40	定価¥433,000
FMT-DP535(高級ディスプレー)	定価¥ 89,800
FMT-KB101A(テンキー付キーボード)	定価¥ 30,000
FMPR-204B(プリンター)	定価¥29,800
FM60-711(プリンターケーブル)	定価 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本	定価¥ 9,800
	合計定価¥654,200

税込特価 ¥488,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥11,380	¥10,600	¥40,000×6回
54回	¥13,240	¥12,700	なし

TOWNS II-CX100最高級セット

FM-TOWNS II-CX100	定価¥533,000
FMT-DP535(高級ディスプレー)	定価¥89,800
FMT-KB107(テンキー付キーボード)	定価¥30,000
FMPR-204B(プリンター)	定価¥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル)	定価¥6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本	定価¥ 9,800
	合計定価¥754,200

税込特価 ¥568,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
48回	¥11,780	¥10,100	¥35,000×8回
60回	¥14,125	¥13,600	なし

TOWNS II-UX20通信セット

FM-TOWNS II-UX20	定価¥288,000
FMT-KB101A(JISキーボード)	定価¥10,000
MD24FP5V(モデム)	定価¥ 36,800
TOWNS-VNET(通信ソフト)	定価¥ 18,000
Habitat(通信ソフト)	定価¥ 6,800
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本	定価¥ 9,800
	合計定価¥374,200

税込特価 ¥289,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,432	¥10,000	¥27,000×4回
36回	¥13,392	¥10,200	なし

TOWNS II-UX20ワープロセット

FM-TOWNS II-UX20	定価¥288,000
FMT-KB107(テンキー付キーボード)	定価¥30,000
FMPR-204B(プリンター)	定価¥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル)	定価¥6,800
FM-OASYS(ワープロソフト)	定価¥ 55,000
マウスパット	定価¥ 2,800
クリーナー	定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚	オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本	定価¥ 9,800
	合計定価¥474,400

税込特価 ¥349,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥11,080	¥10,600	¥41,000×4回
48回	¥11,080	¥ 9,800	なし

お問合せ
ご注文は ☎ 03-5374-2608 FAX.03-5374-2609 定休日：毎週火曜日
受付時間 AM11：00▶PM7：00

〈振込口座〉三和銀行 烏山(からすやま)支店 普通口座：3719463
〈振込名義〉有限会社クレバリー

〒156 東京都世田谷区桜上水2-26-9

9801・TOWNS・スーパーファミコン・ファミコン・ゲームボーイ・PCエンジン用ソフト高価買い取り実施中!!

特選パソコンDESK（送料1個につき1,000円　内税表示）

注番	サイズ・仕様	特価
注番-1		特価¥12,800
注番-2	640(幅)×700(奥)×1250(高)mm	特価¥12,800
注番-3	640(幅)×350～700(奥)×1150(高)mm キーボードーテーブルはスライド式	特価¥16,800
注番-4	650(幅)×600(奥)×1225(高)mm パソコン&ワープロ両用タイプ	特価¥10,500
注番-5	620(幅)×700(奥)×1265(高)mm 中間棚板3段階調整可能 (マウステーブル付)	特価¥19,800
注番-6	940(幅)×700(奥)×1265(高)mm 上から二番目の棚板は高さが100・165・369の3段階に調節可能。コンセント2個付	特価¥29,800
注番-7	1200(幅)×700(奥)×1285(高)mm コンセント3個付 トレーユニット付	特価¥39,800

新品パソコンSOFT

2本以上ソフトを注文して頂きますと、ディスククリーナーを差し上げます。
（送料1本400円、2本以上は何本でも700円　内税表示）

ソフト名	割引価格	機種名
ア行		
アークスIII	¥ 7,840	98
アドバンスド・ロードモナーク	¥ 7,840	98
アトラス	¥ 8,640	98/TOWNS
アリスの館CD	¥ 5,440	TOWNS
アルシャーク	¥ 7,840	98/X68
アルテミス	¥ 6,240	98/X68/MSX2
イース	¥ 8,160	X68
イースIII・ワンダラーズフロムイース	¥ 7,400	98/88/X68/MSX2
ウルフパック	¥ 9,440	98
ヴェルスナーグ戦乱	¥ 7,840	X68
維新の嵐	¥ 8,330	98/88/VA/X68/MSX2 D
維新の嵐	¥10,030	TOWNS
伊忍道・打倒信長	¥ 7,840	98/88/X68/MSX2
伊忍道・打倒信長	¥10,030	MSX2・ROM/TOWNS
伊忍道・打倒信長・CD付	¥ 9,760	98/88/X68/MSX2
WIZARD98 Ver3	¥16,830	98
ウィザードリィ・ベインコズミック	¥10,880	TOWNS
WIZARO98・おでん	¥10,880	98
ヴェインドリーム	¥ 7,040	88
ヴェインドリーム	¥ 7,840	98
ウェルトリス	¥ 6,240	98
ウォーサム	¥ 7,480	TOWNS
ヴォルフィード	¥ 7,040	TOWNS
ウルティマVI	¥10,880	TOWNS
うるま	¥ 5,440	98
エアーコンバットII	¥ 7,480	98
エアーコンバットII・シナリオ集	¥ 4,500	98
A'III・マップコンストラクション	¥ 4,930	98
永世名人2	¥ 7,840	98
エイブハンターJ	¥ 7,840	98
A列車で行こうIII	¥10,240	98
A列車で行こうIII	¥11,840	TOWNS
栄冠は君に2	¥ 7,600	98/TOWNS
エグゾン	¥ 7,680	98/X68
ELLE	¥ 6,240	98/X68/MSX2/TOWNS
F-15ストライクイーグルII	¥ 9,180	98
MSX View 1.21	¥ 8,330	MSXturbo
MSX-Datapack	¥10,200	MSX2/MSXturbo
エメラルド・ドラゴン	¥ 7,480	88/MSX2
エメラルド・ドラゴン	¥ 7,840	98/X68
エンシェント ドラゴン	¥ 7,040	98
黄金の羅針盤	¥ 7,840	X68
オメガ	¥ 6,960	98
カ行		
CAL	¥ 5,440	98/X68/MSX2
CAL2	¥ 6,240	98/X68/MSX2
華麗なる人生	¥ 7,040	98/X68/MSX2
GUY・ガイ	¥10,240	98
ガンダム・クラシックオペレーション	¥ 7,480	98
ガンダム・クラシックオペレーション	¥ 7,840	X68
ガンダム・デザートオペレーション	¥ 7,480	98
毀	¥ 5,440	98
KIDS・SAP特殊警察II	¥ 5,440	98
KIGEN	¥ 7,840	98
KISS	¥ 6,240	98
君だけに愛を	¥ 6,240	X68
キディー	¥ 6,240	98
キャメルトライ	¥ 7,480	X68
ギャラクシーフォースII	¥ 8,820	TOWNS
キャラメルクエスト	¥ 7,840	98
きゃんきゃんバニー・スピリッツ	¥ 6,240	98/X68/MSX2
銀河英雄伝説II	¥ 8,330	98/88/X68/MSX2
銀河英雄伝説II DXkit	¥ 4,500	98/88/X68/MSX2
銀河英雄伝説II・DX＋セット	¥10,240	98/X68/MSX2
キングクエストV	¥ 8,800	98
キングクエストV	¥ 7,840	TOWNS
キングブリーダー	¥ 7,840	98
ギゼ!	¥ 6,240	98/MSX2
クイズ大番長・3太くんII	¥ 5,440	98/X68
グッドマネージャー	¥ 8,640	98
クムドールの剣	¥ 8,820	98/X68
グラディウスII	¥ 8,330	X68
グラフサウルス Ver2	¥10,240	MSX2
狂った果実	¥ 6,240	98
群雄三国志	¥ 7,020	98
幻影都市	¥ 7,840	98/VA/MSX turbo
GE・TEN	¥10,240	98
蟲	¥ 8,330	98
コードゼロ	¥ 7,020	X68
コマンドHQ	¥ 9,440	98
ごめんね・エンジェル	¥ 7,040	98
サ行		
サーク・ガゼルの塔	¥ 6,240	98/88/VA/MSX2
サークII	¥ 7,480	98/88/VA/MSX2/TOWNS
サイバーコア	¥ 6,240	X68
サイレントメビウス	¥11,840	98/X68/TOWNS
ザック・マックラッケン	¥ 7,920	TOWNS
サナトス	¥ 5,440	98/X68/MSX2
三国志演義	¥ 3,420	98
三国志II	¥14,280	TOWNS
三国志II	¥12,580	98/NOTE/88/X1/MSX2
三国志III	¥11,840	98
三国志III・CD付	¥13,760	98
斬II・陽炎の時代	¥ 7,840	98
斬II・タウンズスペシャル	¥10,240	TOWNS
Z's STAFF KID98	¥22,400	98
しえいく! しえいく!	¥10,240	98
CGシンジケート	¥ 7,840	TOWNS
ジェノサイド2	¥ 7,040	X68
ジーザスII	¥ 7,920	98 88/X68
シグナトリー	¥ 8,330	X68
G戦略	¥ 6,630	98/88
シムアース	¥10,240	98 TOWNS/X68
シムシティ	¥ 8,330	98/X68
シムシティ	¥ 7,480	TOWNS
シュバルツシルトIII	¥10,240	98
ジョーカーII	¥ 6,240	98/X68
シャーロックホームズの探偵講座	¥ 7,480	TOWNS
ジャングリラ	¥ 6,240	98/X68 TOWNS
雀皇登竜門II	¥ 8,330	98
シュートレンジ	¥ 7,840	X68
ジョーカー	¥ 6,240	98 X68/MSX2
将棋聖天	¥11,840	98
ジョシュア	¥ 7,760	98 X68
水滸伝	¥10,030	TOWNS
水滸伝	¥ 8,330	98/NOTE/88/X1/X68/MSX2 D
スイートエモーション	¥ 6,240	98/X68/MSX2
水龍士外伝	¥ 5,440	98
スーパーシューティング	¥ 8,330	TOWNS
スーパーいてこまし	¥10,240	98
スペースクエストIV	¥ 8,880	98
ストラッシュ	¥ 6,240	98
すとりっぷ・ルーレット	¥ 6,630	98
スーパー上海ドラゴンズアイ	¥ 6,240	98
スピンディジーII	¥ 6,960	98
スペースインベーダー	¥ 6,240	98
スナイパー	¥ 5,780	88
聖戦士ダンバイン	¥ 7,480	MSX2
聖戦士ダンバイン	¥ 7,840	98
ゼータ	¥ 7,840	98
関ヶ原	¥10,240	98
ゼノン2 メガブラスト	¥ 8,250	98/X68
倉庫番リベンジ	¥ 5,440	98
ソーサリアン	¥ 8,330	98/88/VA
ソーサリアン・追加シナリオ1－3	¥ 3,420	98/88/VA
ソーサリアン・ユーティリティー	¥ 3,420	98/88/VA
ソードダンサー	¥ 7,840	98
タ行		
大撃沈	¥11,730	98
タイトーチェイスHQ	¥ 8,330	TOWNS
大航海時代	¥ 8,330	98/NOTE/88/X1 X68 MSX2
大航海時代	¥10,030	TOWNS
大戦略III'90マップ1－2	¥ 4,500	98
大戦略III'90	¥ 7,840	98 X68 TOWNS
太閤・立志伝	¥ 7,840	98
ダイナソア	¥ 7,400	88
ダイナソア	¥ 8,330	98/TOWNS
沈黙の艦隊	¥10,240	98
ディー・欧州蜃気楼	¥10,880	98/X68
提督の決断	¥12,580	98/NOTE/88/VA/X68/MSX2
提督の決断	¥14,280	TOWNS
D・P・S.SGセット2	¥ 5,440	98/VA/X68/MSX2/TOWNS
ディフレクター	¥ 6,630	98/X68
テトリス	¥ 5,780	98/88
天下統一II	¥ 7,840	98
電脳学園VI	¥ 7,840	98
天舞・三国志正史	¥10,240	98
D.P.S.SGセット3	¥ 5,440	98/VA/X68/MSX2/TOWNS
天下統一	¥ 7,840	88
DOR	¥ 5,440	98
闘神都市	¥ 5,440	98/X68/MSX2/TOWNS
ドラッケン	¥ 8,250	98/88/X68/MSX2
ドラッケン	¥ 7,920	TOWNS
ドラゴンクイズ	¥ 5,440	MSX2
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	¥ 7,400	98/88/MSX2/TOWNS
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	¥ 7,840	88
ドラゴンナイトII	¥ 6,240	98/88/X68/MXS2
ドラゴンナイトIII	¥ 6,240	98 X68 TOWNS
ドラゴンピンク	¥ 7,040	98/X68
ナ行		
ナイトシーブ	¥ 5,440	98
ナイトメア	¥10,240	TOWNS
NIKO²	¥ 6,240	98/88/X68/MSX2/TOWNS
2069AD	¥ 5,440	98/X68/TOWNS
信長の野望・武将風雲録	¥ 7,840	98/NOTE/88/X68/MXS2
信長の野望・武将風雲録	¥ 9,440	TOWNS
信長の野望・武将風雲録・CD付	¥ 9,760	98/88/MXS2
信長の野望・戦国群雄伝	¥ 8,330	98/NOTE/88/X1/X68/MSX2 D
ハ行		
バーディー・ワールド	¥ 4,640	98/X68
Bacta	¥ 6,240	98
ハウ・シングス・ワーク	¥10,880	TOWNS
ハットリス	¥ 6,240	98
バトルガール	¥10,240	98/TOWNS
花よりダンゴ	¥ 5,440	98/X68
パラ・ダイス	¥ 6,240	98
バランス オブ プラネット	¥10,240	98
パラメデス	¥ 6,240	TOWNS
パワーモンガー	¥10,880	98/X68/TOWNS
パンツァーカイル	¥ 7,840	98
飛翔鮫	¥ 7,480	X68
BEAST	¥ 6,240	98/X68/MSX2
PCグローブ	¥10,240	98
ビーストロード	¥ 6,240	98
ビーストII	¥ 7,040	98/X68
ピーチアップ総集編II・笑	¥ 6,240	MSX2
美少女大図鑑	¥ 5,440	98/X68/MSX2
秘密の花園	¥ 6,240	98
101回目のアプローチショット	¥ 5,440	98
View CALC	¥12,580	MSX turbo
ビーナス・キャンペーン	¥ 7,040	98
ファイナルクライシス	¥ 6,240	88
ファングス	¥ 7,920	88
風雅セレクション	¥ 7,040	98
フォクシー2	¥ 6,240	98/X68/MSX2
FALL	¥ 7,040	98
復活祭	¥ 5,440	98
不思議の海のナディア	¥11,840	98
ブラックレインボウII	¥ 7,040	98
ブラッドシード	¥ 6,240	98
プランマーカー	¥ 5,780	98/X68
プリンス・オブ・ペルシャ	¥ 7,040	98/X68
プリンセスメーカー	¥11,840	98
ブリッツクリーク	¥ 8,330	X68
フラッシュポイント3	¥ 4,320	98
フラッシュポイント4	¥ 3,500	98
プラネットフォール	¥ 7,040	98
ブランディッシュ	¥ 7,840	98/TOWNS
ブルー	¥ 7,760	98
ブルトン・レイ	¥ 7,480	98/X68
ブルトン・レイ シナリオ集1-3	¥ 4,320	98/X68
ブルトン・レイ・シナリオエディタ	¥ 4,930	98/X68
フレイ	¥ 6,240	98/MSX2/MSXturbo
PRESENT	¥ 6,240	98/X68
プロヴィデンツァ	¥ 8,250	98/TOWNS
プロサッカー68	¥ 7,840	X68
ぷよぷよ	¥ 5,440	MSX2
ホーリーナイト	¥ 8,820	98
星の砂物語	¥ 5,440	98 88 X68 MSX2
ポッキー2	¥ 7,040	98/88 MSX2
ぽっぷるメイル	¥ 6,960	88
ボクサーメーカー	¥ 7,840	98
ポニオン	¥ 6,240	98/X68
ポピュラス	¥ 8,330	98/X68
ポピュラス	¥10,880	TOWNS
煩悩予備校2	¥ 6,240	98/X68
マ行		
麻雀遊園地	¥ 6,160	98/X68
舞	¥ 5,440	98/X68/MSX2
マスターオブモンスターズII・シナリオ集	¥ 4,500	98
マスターオブエレメンタル	¥ 7,840	98
マーキュリー2	¥ 7,840	98
マーシャルエイジ	¥ 6,240	98/X68
マスターオブモンスターズII	¥ 7,480	98/X68
魔女ッ子クミ	¥ 7,840	98
魔導物語1-2-3	¥ 7,840	98
魔彩子雀	¥ 7,040	98
ミグレイン	¥ 6,240	98
ミスティブルー	¥ 7,920	98/88
ミラージュ	¥ 6,280	98/X68
ミュージックラルフ	¥12,580	98/88
メタルオレンジ	¥ 6,240	98/88
森田将棋II	¥ 9,000	98/X68
ヤ行		
野球道PLUS	¥ 8,330	98
指輪物語	¥10,880	98
妖獣クラブ2	¥ 6,240	X68
妖獣クラブカスタム	¥ 6,240	98/TOWNS
ヨーロッパ戦線	¥10,880	98/88
義経	¥ 7,840	98
46億年物語	¥ 8,280	98
ラ行		
ライヒスリッター	¥ 7,200	98/X68
雷電伝説	¥ 8,250	TOWNS
Life & Death	¥ 7,040	98/TOWNS
ランス2	¥ 5,780	98/88/VA/X68/MSX2
ランスIII	¥ 5,440	98/X68/TOWNS
ランペルール	¥ 7,840	98 88 X68 MSX2
ランペルール	¥10,030	TOWNS
らんま½	¥11,840	98
レイ・ガン	¥ 5,440	X68/MSX2
レイズ	¥ 8,330	98
レイルロード タイクーン	¥ 9,440	98
リジェントオブモルクール	¥ 5,780	98
レジオナルパワーII	¥ 7,840	98
レッスルエンジェル	¥ 6,240	98
レミングス	¥ 6,240	98/X68/TOWNS
ロイヤルブラッド	¥ 6,240	98/88/MSX2
ロイヤルブラッド・CD付	¥ 8,160	98/88/MSX2
ロードス島戦記	¥ 8,330	98/VA/X68/MSX2
ロードス島戦記・II	¥ 7,840	98
ロードス島戦記・福神漬	¥ 3,420	98/MSX2
ロード・モナーク	¥ 7,840	98/TOWNS
ロボクラッシュ	¥ 7,040	98
ワ行		
ワイアラエの奇跡	¥ 6,240	98
笑うセールスマン2-3	¥ 3,580	98
ワールドゴルフIII	¥ 7,920	98/88/X68

ファミコン・パソコンSOFT ビックリ価格 で買い取ります。

至甲州街道
至調布　京王線 桜上水　至新宿
・三和銀行
永代信用組合
水道道路
〒
・交番
毎週火曜定休
クレバリー
（駅から2つめの信号）

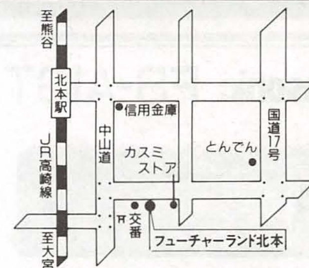
ソフトを売りたい人

- ソフトを売りたい場合は、右記の申込書に記入のうえソフトと一緒に郵便小包か宅急便でお送り下さい。
- 18才未満の方は保護者の押印が必要です。
- ソフトは5本以上でお送り下さい。
- 箱・説明書・付属品は必ず付けてお送り下さい。
- 箱・説明書等がない場合や汚れのひどいものは買い取り価格が下がります。
- ファミコン以外のソフトは箱・説明書等がない場合買い取りできません。
- ソフトが送られてきてからお金が届くまで10日程かかります。

現金書留申込書BM4月号
新品ソフトの御注文は右申込書で

フリガナ
住所（〒　　）
（TEL）
名前　　年令　才　保護者　　印
使用機種　　5"・3.5"/2D・2DD・2HD/ROM
商品名
① ③ ⑤
② ④ ⑥

専門店だからこそ購入後のアフターフォローが違います



NECストア・PIプラザ店

●お申し込み方法 ●まずお電話を!

■現金一括の場合

お電話にて在庫の確認の上、現金書留又は銀行振込にてお願いします。（協和埼玉銀行北本支店 普通No.123744㈲明光電気商会）

■クレジットの場合

お電話でお申し込み下さい。申し込み用紙をお送りしますので所定事項をご記入の上ご返送下さい。

▶低金利クレジットOK!! 有利な分割払いをご利用下さい。

NEC PC-9801FA2/U2

PC-9801 FA2/U2

Aセット(本体+CRT+プリンター)

- ●PC-9801FA2/U2 ………… ¥458,000
- ●PC-KD882(0.31㎜/CRT) ………… ¥89,800
- ●PC-PR201/60(15インチプリンター) ………… ¥135,000
- ●ブランクディスケット1箱 ………… ¥1,800
- ●15インチプリンター用紙 ………… ¥3,600
- ●キーボードカバー ………… ¥3,500

標準価格計 ………… ¥691,700

ご提供価格 ¥489,000



クレジット例（消費税込みの価格）

24回	1回目 25,374	2～24回 25,000
36回	1回目 20,690	2～36回 17,800
60回	1回目 14,766	2～60回 12,000

Bセット(本体+CRT+カラープリンター)

- ●PC-9801FA2/U2 ………… ¥458,000
- ●PC-KD882(CRT/0.31㎜) ………… ¥89,800
- ●PC-PR201/65A(15インチカラープリンター) ………… ¥215,000
- ●ブランクディスケット1箱 ………… ¥1,800
- ●15インチプリンター用紙 ………… ¥3,600
- ●キーボードカバー ………… ¥3,500

標準価格計 ………… ¥771,700

ご提供価格 ¥549,000

24回	1回目 30,040	2～24回 28,000
36回	1回目 22,670	2～36回 20,000
60回	1回目 14,949	2～60回 13,500

Dセット(本体+CRT+プリンター)

- ●PC-9801FA2/U2 ………… ¥458,000
- ●CU-14FD(CRT0.31㎜/シャープ) ………… ¥74,800
- ●PC-PR201/45L(15インチプリンター) ………… ¥95,000
- ●ブンラクディスケット1箱 ………… ¥1,800
- ●15インチプリンター用紙 ………… ¥3,600
- ●キーボードカバー ………… ¥3,500

標準価格計 ………… ¥636,700

ご提供価格 ¥456,000

24回	1回目 23,958	2～24回 23,300
36回	1回目 19,251	2～36回 16,600
60回	1回目 13,190	2～60回 11,200

Cセット(本体+CRT+プリンター+ハードディスク)

- ●PC-9801FA2/U2 ………… ¥458,000
- ●PC-KD882(CRT/0.31㎜) ………… ¥89,800
- ●PC-PR201/60(15インチプリンター) ………… ¥135,000
- ●HD-101A(ティアック/100メガHDD) ………… ¥128,000
- ●ブランクディスケット1箱 ………… ¥1,800
- ●15インチプリンター用紙 ………… ¥3,600
- ●キーボードカバー ………… ¥3,500

標準価格計 ………… ¥819,700

ご提供価格 ¥569,000

24回	1回目 29,295	2～24回 29,100
36回	1回目 20,977	2～36回 20,800
60回	1回目 15,010	2～60回 14,000

Eセット(本体+CRT)

- ●PC-9801FA2/U2 ………… ¥458,000
- ●CU-14FD(CRT0.31㎜/シャープ) ………… ¥74,800
- ●ブランクディスケット1箱 ………… ¥1,800
- ●キーボードカバー ………… ¥3,500

標準価格計 ………… ¥538,100

ご提供価格 ¥384,000

24回	1回目 20,659	2～24回 19,600
36回	1回目 15,474	2～36回 14,000
60回	1回目 12,971	2～60回 9,400

NEC PC-9801UR/UF

Aセット(本体+CRT+プリンター)

- ●PC-9801UR/UF ………… ¥218,000
  (URは1FDD+RAMドライブ / UFは3.5インチ2FDD付)
- ●PC-KD882(CRT/0.31㎜) ………… ¥89,800
- ●PC-PR201/60(15インチプリンター) ………… ¥135,000
- ●ブランクディスケット1箱 ………… ¥1,800
- ●15インチプリンター用紙 ………… ¥3,600
- ●キーボードカバー ………… ¥3,500

標準価格計 ………… ¥451,700

ご提供価格 ¥326,000

24回	1回目 18,449	2～24回 16,600
36回	1回目 12,626	2～36回 11,900
60回	1回目 9,844	2～60回 8,000

Bセット(本体+CRT)

- ●PC-9801UR/UF ………… ¥218,000
  (URは1FDD+RAMドライブ / UFは3.5インチ2FDD付)
- ●CU-14FD(CRT 0.31㎜ シャープ) ………… ¥74,800
- ●ブランクディスケット1箱 ………… ¥1,800
- ●キーボードカバー ………… ¥3,500

標準価格計 ………… ¥298,100

ご提供価格 ¥216,000

24回	1回目 12,196	2～24回 11,000
36回	1回目 11,329	2～36回 7,800
60回	1回目 6,558	2～60回 5,300

NEC PC-H98 MODEL 90/U90

Aセット(本体/100メガ内蔵+ハイレゾCRT+プリンター)

- ●PC-H98 model 90-100(100メガ内蔵) ………… ¥1,145,000
- ●PC-KH1512(0.28㎜/ハイレゾCRT) ………… ¥233,000
- ●PC-PR201/60(15インチプリンター) ………… ¥135,000
- ●ブランクディスケット1箱 ………… ¥1,800
- ●プリンター用紙1箱 ………… ¥3,600
- ●キーボードカバー ………… ¥3,500

標準価格計 ………… ¥1,521,900

ご提供価格 ¥1,056,000

●リースも取り扱っております

24回	1回目 54,514	2～24回 54,000
36回	1回目 39,055	2～36回 38,600
60回	1回目 26,820	2～60回 26,000

Bセット(本体/100メガ内蔵+ハイレゾCRT+ページプリンター)

- ●PC-H98 model 90-100(100メガ内蔵) ………… ¥1,145,000
- ●PC-KH1512(0.28㎜/ハイレゾCRT) ………… ¥233,000
- ●PC-PR4000/4(400DPIレーザープリンター) ………… ¥726,000
- ●PR4000/4-11(EPカートリッジ) ………… ¥62,000
- ●ブランクディスケット1箱 ………… ¥1,800
- ●プリンター用紙1セット ………… ¥3,600
- ●キーボードカバー ………… ¥3,500

標準価格計 ………… ¥2,174,900

ご提供価格 ¥1,526,000

24回	1回目 79,561	2～24回 78,000
36回	1回目 59,234	2～36回 55,700
60回	1回目 43,004	2～60回 37,500

NEC PC-9800シリーズ PC-9801NV.NS/T

- ●PC-9801NV ¥248,000 ご提供価格 ¥198,000
- ●PC-9801NS/T ¥288,000 ご提供価格 ¥224,000
- ●PC-9801NS/T40 ¥398,000 ご提供価格 ¥298,000
- ●PC-9801NS/T80 ¥458,000 ご提供価格 ¥338,000

(クレジット例は98nv)

24回	1回目 10,796	2～24回 10,100
36回	1回目 8,635	2～36回 7,200
60回	1回目 9,453	2～60回 4,800

NEC PC-IN 502N

パーソナルイメージスキャナ

- ●原稿サイズ A4
- ●有効読取りサイズ 203×297㎜
- ●有効読取り画素数 2560×3740画素
- ●読取り速度 3msec/line

標準価格 ¥99,800

ご提供価格 ¥74,000

(ケーブルは付属されてます)

12回	1回目 8,061	2～12回 7,000
18回	1回目 5,595	2～18回 4,800
24回	1回目 5,754	2～24回 3,700

PC-9801T model W7/F51/F71

- ●32ビットパワーラップトップ98
- ●PC-9801T model W7 (100メガHDD内蔵白黒液晶) ¥750,000 ご提供価格 ¥648,000
- ●PC-9801T model F51 (40メガHDD内蔵カラー液晶) ¥850,000 ご提供価格 ¥678,000
- ●PC-9801T model F71 (100メガHDD内蔵液晶) ¥950,000 ご提供価格 ¥728,000

クレジット例はW7

24回	1回目 28,812	2～24回 28,000
36回	1回目 21,354	2～36回 20,000
60回	1回目 19,371	2～60回 13,400

NEC PC-9801CS

32ビットパワーをスタイリッシュなボディに凝縮

- ●PC-9801CS2 ¥398,000 ご提供価格¥298,000
- ●PC-9801CS5 (40メガHDD内蔵) ¥548,000 ご提供価格¥408,000
- ●PC-9801CS5/W(3.6Mメモリ+40メガHDD) ¥675,000 ご提供価格¥499,000

クレジット例はCS2

24回	1回目 16,272	2～24回 15,200
36回	1回目 14,269	2～36回 10,800
60回	1回目 9,758	2～60回 7,300

その他

- SR-007(サンワサプライ/縦型ラック) ………… ¥24,500→16,800円
- TNR-1265(ニーズ/縦型ラック) ………… ¥19,800→15,000円
- TNC-GR(ニーズ/OAチェアー) ………… ¥19,800→12,000円
- EMJ-2000R(メルコ/2メガEMSボード) ………… ¥29,800→22,000円
- EMJ-4000R(メルコ/4メガEMSボード) ………… ¥44,800→32,000円
- SC-232F(ニーズ/232C切替器) ………… ¥4,980→4,000円
- SC-2P(ニーズ/プリンター切替器) ………… ¥4,980→4,000円
- PC-IN503G(NEC/カラースキャナー) ………… ¥145,000→116,000円
- PC-IN506(NEC/カラースキャナー) ………… ¥228,000→182,000円
- PC-KD881(NEC/0.28㎜CRT) ………… ¥118,000→87,000円
- CMZ-24/4(NEC/モデム) ………… ¥34,800→26,800円
- CMZ-24/5(NEC/モデム) ………… ¥39,800→30,800円

フューチャーランド U-Comコーナー

CPU (6ヵ月保証付)

- ●PC-9801DA/U2(新品同様) ………… 278,000円
- ●PC-9801VM2(RAM640K) ………… 98,000円
- ●PC-9801E ………… 6,000円
- ●PC-9801UV11 ………… 118,000円
- ●PC-286L-STD-N(エプソン) ………… 98,000円

プリンター (3ヵ月保証付)

- ●NM-9900 ………… 58,000円
- ●PC-PR101T ………… 10,000円
- ●PC-PR201F ………… 38,000円
- ●FP-80PC(エプソン/ANK) ………… 9,000円
- ●PC-PR101L(トラクター付) ………… 36,000円

ディスプレイ (3ヵ月保証付)

- ●N5913(0.31㎜・アナログRGB) ………… 38,000円
- ●PC-KD551(0.39㎜・デジタルRGB) ………… 30,000円
- ●PC-8853K(640×400/デジタル) ………… 18,000円
- ●XC-1498CII(三菱・0.28㎜・アナログRGB) ………… 48,000円

ディスクドライブ (3ヵ月保証付)

- ●PC-9881N(8インチ2ドライブFDD) ………… 28,000円
- ●PC-9881(初代98用8インチ2ドライブFDD) ………… 18,000円
- ●SNE-IIN(SNE・5インチ2ドライブ) ………… 48,000円
- ●SR-40(ICM・40メガHDD) ………… 40,000円

その他

- ●MD24HS(オムロンモデム/半二重) ………… 50,000円
- ●PC-IN503G(スキャナー) ………… 105,000円
- ●PC-9801-15(2HDインターフェース) ………… 12,000円

パソコン教室生徒募集

MS-DOSの基礎からワープロ、表計算、データベースソフトの習得。

●1クラス4人でマンツーマン方式による授業 週1回2時間/6ヶ月間/受講料12,000円/月

は消費税は含まれておりません(クレジット価格は税込みです) ●営業時間 AM10:00～PM8:00

幸福の価格

区分	メーカー	商品名	販売価格	1年(12回払い)	2年(24回払い)	3年(36回払い)
本体	NEC	PC-9801FA2・U2	¥298,000	¥27,300	¥14,300	¥10,000
本体	NEC	PC-9801DA21	TELにて	——	——	——
本体	NEC	PC-9801DS2・U2	¥218,000	¥19,900	¥10,400	¥ 7,400
本体	NEC	PC-9801DX2・U2	¥185,800	¥17,000	¥ 8,900	¥ 6,300
本体	NEC	PC-9801CS2	¥268,000	¥24,600	¥12,800	¥ 9,000
本体	NEC	PC-9801GSモデル1	¥458,000	¥41,900	¥21,900	¥15,400
本体	NEC	PC-9801NS T	¥198,000	¥18,200	¥ 9,500	¥ 6,700
本体	NEC	PC-9801NC	¥398,000	¥36,500	¥19,000	¥13,400
本体	NEC	PC-9801NL	¥179,800	¥16,500	¥ 8,600	¥ 6,000
本体	エプソン	PC-386GS2・5	¥248,000	¥22,700	¥11,900	¥ 8,400
本体	エプソン	PC-386GE2・5	¥188,000	¥17,200	¥ 9,000	¥ 6,300
本体	エプソン	PC-386P-STD	¥184,800	¥16,908	¥ 8,900	¥ 6,200
本体	エプソン	PC-386NW2	¥158,000	¥14,500	¥ 7,600	¥ 5,300
本体	エプソン	PC-286VJ5	¥153,800	¥14,100	¥ 7,400	¥ 5,200
ディスプレイ	NEC	PC-KD881	¥ 73,800	¥ 6,800	¥ 3,600	¥ 2,500
ディスプレイ	NEC	PC-KD882	¥ 53,800	¥ 5,000	¥ 2,600	¥ 1,900
ディスプレイ	NEC	PC-TV454	¥ 69,800	¥ 6,400	¥ 3,400	¥ 2,400
ディスプレイ	NEC	PC-TV455	¥ 84,800	¥ 7,800	¥ 4,100	¥ 2,900
ディスプレイ	エプソン	CR-7000	¥172,800	¥15,800	¥ 8,300	¥ 5,800
ディスプレイ	エプソン	CR-5500	¥ 96,800	¥ 8,900	¥ 4,700	¥ 3,300
ディスプレイ		CU-14FD	¥ 38,500	¥ 3,600	¥ 1,900	¥ 1,300

区分	メーカー	商品名	販売価格	1年(12回払い)	2年(24回払い)	3年(36回払い)
	シャープ	CU-14KD	¥ 48,300	¥ 4,500	¥ 2,300	¥ 1,600
	シャープ	CU-21HD	¥100,000	¥ 9,200	¥ 4,800	¥ 3,400
プリンター	NEC	PC-PR201 80A	¥179,800	¥16,500	¥ 8,600	¥ 6,100
プリンター	NEC	PC-PR201 60A	¥ 99,800	¥ 9,200	¥ 4,800	¥ 3,400
プリンター	NEC	PC-PR201 45	¥ 65,800	¥ 6,100	¥ 3,200	¥ 2,200
プリンター	NEC	PC-PR150VH	¥ 67,800	¥ 6,200	¥ 3,300	¥ 2,300
プリンター	NEC	PC-PR150T	¥ 47,500	¥ 4,400	¥ 2,300	¥ 1,600
プリンター	エプソン	AP-300	¥ 44,800	¥ 4,100	¥ 2,200	¥ 1,500
プリンター	エプソン	VP-300	¥ 49,800	¥ 4,600	¥ 2,400	¥ 1,700
プリンター	エプソン	VP-2600(PC)	¥ 82,800	¥ 7,600	¥ 4,000	¥ 2,800
プリンター	エプソン	VP-1350(PC)	¥ 57,800	¥ 5,300	¥ 2,800	¥ 2,000
プリンター	エプソン	AP-900(PC)	¥ 57,800	¥ 5,300	¥ 2,800	¥ 2,000
プリンター	エプソン	VP-1047(PC)	¥ 71,800	¥ 6,600	¥ 3,500	¥ 2,500
プリンター	エプソン	VP-2061(PC)	¥ 92,800	¥ 8,500	¥ 4,500	¥ 3,200
プリンター	エプソン	VP-5086(PC)	¥149,800	¥13,800	¥ 7,200	¥ 5,100
プリンター	キャノン	BJ-10Vカスタム	¥ 49,800	¥ 4,600	¥ 2,400	¥ 1,700
プリンター	キャノン	BJ-10Vセレクト	¥ 58,800	¥ 5,400	¥ 2,900	¥ 2,000
プリンター	キャノン	BJ-330	¥135,800	¥12,500	¥ 6,500	¥ 4,600
プリンター	キャノン	BJ-300	¥105,800	¥ 9,700	¥ 5,100	¥ 3,600
プリンター	キャノン	LBP-B406E	¥282,800	¥25,900	¥13,500	¥ 9,500
プリンター	松下	KX-P4620	¥188,800	¥17,200	¥ 9,000	¥ 6,400

SHARP X68000 PRO SHOPアイ・ツー

CZ-604C/TN
CZ-603D/BK
51% Off ¥209,800
¥13,200×18 ¥ 8,400×30 ¥5,700×48

CZ-604C/TN
CZ-607D/TN
¥2?3,800
¥13,300×20 ¥ 9,300×30 ¥6,400×46

CZ-653C/BK
CZ-603D/BK
51% Off ¥?79,800
¥13,300×15 ¥ 8,330×24 ¥5,400×42

CZ-634C/TN
CZ-614D/TN
広告に出せないぐらいの大特価☎にて
¥19,300×20 ¥10,200×42 ¥7,580×60

CZ-634C/TN
CZ-603D/BK
¥?99,800
¥17,000×20 ¥12,000×30 ¥8,780×42

CZ-634C/TN
CZ-607D/TN
広告に出せないぐらいの大特価☎にて
¥17,700×20 ¥10,800×36 ¥8,700×48

Panasonic

MSX turbo R パソコン
A1GT
FS-A1GT 定価¥99,800
現金一括払い大特価
¥?9,800
分割払いもO.K!
¥6,300×12 ¥4,400×18 ¥3,300×24
周辺機器も充実
新発売記念 all 20%off

新品 パソコン ワープロ ファミコン ソフト 周辺機器 ならアイ・ツーだ!!

お問い合わせは ☎大阪店 06-632-0012・☎東京店 03-3258-1198へお電話下さい。

速報 マルチメディア・エリート誕生!!

新発売記念 Big7特典付 第2弾

1. FM TOWNSⅡソフト
2. FM TOWNS用キーボードカバー
3. FM TOWNS用マウスパット
4. FM TOWNS用フロッピーケース
5. FM TOWNS用CDケース
6. 観月ありさポスター
7. 送料全国無料

富士通パソコンショップ・FMショップ会会員店
FM·LABアイ・ツー

FM TOWNSⅡ モデルCX10……定価¥308,000
FMT-DP533……定価¥ 69,800
FMT-KB101A(orKB202A)……定価¥ 10,000
アイ・ツーBig7特典全て……プレゼント
合計¥387,800
現金一括払い大特価☎にて
¥61,340× 6回 ¥30,670×12回 ¥15,340×24回
¥10,230×36回 ¥ 7,670×48回 ¥ 6,140×60回

FM TOWNSⅡ モデルCX40……定価¥433,000
FMT-DP533……定価¥ 69,800
FMT-KB101A(orKB202A)……定価¥ 10,000
アイ・ツーBig7特典全て……プレゼント
合計¥512,800
現金一括払い大特価☎にて
¥79,700× 6回 ¥39,900×12回
¥13,280×36回 ¥ 9,960×48回

FM TOWNSⅡ モデルCX20……定価¥333,000
FMT-DP533……定価¥ 69,800
FMT-KB101A(orKB202A)……定価¥ 10,000
アイ・ツーBig7特典全て……プレゼント
合計¥412,800
現金一括払い大特価☎にて
¥64,670× 6回 ¥32,340×12回 ¥16,170×24回
¥10,780×36回 ¥ 8,090×48回 ¥ 6,470×60回

FM TOWNSⅡ モデルCX100……定価¥533,000
FMT-DP533……定価¥ 69,800
MTF-KB101A(orKB202A)……定価¥ 10,000
アイ・ツーBig7特典全て……プレゼント
合計¥612,800
現金一括払い大特価☎にて
¥96,340× 6回 ¥48,170×12回 ¥24,090×24回
¥16,060×36回 ¥12,050×48回 ¥ 9,640×60回

FM TOWNSⅡ-UX20……¥288,000
FMT-KB101(新型キーボード)……¥ 10,000
アイ・ツーBig7特典全て……プレゼント
合計¥288,000
現金一括払い 大特価☎にて
¥48,000× 6回 ¥24,000×12回 ¥12,000×24回
¥ 8,000×36回 ¥ 6,000×48回 ¥ 4,800×60回

FM TOWNSⅡ-UX10……¥263,000
FMT-KB101A(新型キーボード)……¥ 10,000
アイ・ツーBig7特典全て……プレゼント
合計¥268,000
現金一括払い 大特価☎にて
¥44,670× 6回 ¥22,340×12回 ¥11,170×24回
¥ 7,450×36回 ¥ 5,590×48回 ¥ 4,470×60回

FM TOWNS買取り強化月間開始!! かしこいキミは アイ・ツー下取り交換システムでグレードアップ!!

■下取り交換表

下取り商品 \ あなたがほしいTOWNS	20F	CX10	CX20	CX40	CX100	UX10	UX20
モデル2	120,000	160,000	180,000	240,000	310,000	130,000	150,000
2F	90,000	140,000	150,000	210,000	280,000	100,000	120,000
20F		90,000	100,000	160,000	230,000	50,000	70,000
40H		50,000	60,000	120,000	190,000	10,000	30,000
80H				100,000	150,000		

1. この表にない商品も交換しています。お電話してお問い合わせ下さい。
2. 下取り差額は、市場相場などで変わることがあります。
3. お電話でお問い合わせ下さい。ほしい商品の在庫は、送られる前にお問い合わせ下さい。
4. 通常買取り(買取りのみ)も行ってます。

平成4年1月30日現在

●周辺機器コーナー

★誌面の都合で書ききれないので載っていない商品は☎にてお問い合わせ下さい。

■プリンター

ナント!! 別売ケーブル+カット紙(A4 100マイ B5 100マイ)プレゼント。

●FMPR204B……定価¥ 80,000➡¥ 42,800
¥3,200×15回 ¥4,650×10回 ¥7,680× 6回

●FMPR-353G2……定価¥ 98,000➡¥ 69,800
¥3,380×24回 ¥4,390×18回 ¥6,400×12回

●FMPR-362G2……定価¥178,000➡¥125,800
¥4,280×36回 ¥6,000×24回 ¥11,510×12回

●PR-35T……定価¥ 98,000➡¥ 69,800
¥3,380×24回 ¥4,390×18回 ¥6,400×12回

●PR-40T……定価¥120,000➡¥ 87,800
¥3,500×30回 ¥6,500×15回 ¥9,540×10回

●FP-110(JOYRITER)……定価¥ 49,800➡¥ 39,800
¥3,700×12回 ¥4,400×10回 ¥7,100× 6回

NEWS TOWNSユーザーにおすすめ! B4まで対応! Panasonic レーザープリンタ
KX-P4620 定価¥298,000 ¥188,000
¥33,500× 6回 ¥17,200×12回 ¥ 8,980×24回
¥ 6,380×36回 ¥ 5,100×48回 ¥ 4,220×60回

■ハードディスクコーナー

HD-90T(システムサコム)……定価¥178,000 大特価 ¥122,800
¥11,280×12 ¥ 5,880×24 ¥ 4,200×36 ¥ 3,400×48

TX-100(アイテック100メガ)……定価¥108,000 大特価 ¥79,800
¥14,200× 6 ¥ 7,300×12 ¥ 5,000×18 ¥ 3,800×24

TX-130(アイテック130メガ)……定価¥138,000 大特価 ¥98,800
¥17,600× 6 ¥ 9,100×12 ¥ 6,220×18 ¥ 4,720×24

TX-180(アイテック180メガ)……定価¥185,000 大特価 ¥131,800
¥12,100×12 ¥ 6,290×24 ¥ 4,430×36 ¥ 3,580×48

■ボードコーナー

●メルコ XMT-2000(2メガ)……定価¥28,000➡¥20,800
●I・Oデータ FJ-SIM32-2M……定価¥26,000➡¥19,800

■WINDOWSセット(TOWNS用)

●80MBハードディスク(TX-100)……¥108,000
●MS-WINDOWS Ver.3.0……¥ 25,000
●2MB 増設メモリ(XMT-2000)……¥ 28,000
定価合計¥161,000
アイ・ツー現金一括大特価¥116,800
¥10,700×12 ¥ 5,580×24 ¥ 3,980×36 ¥ 3,170×48

■通信セット

●2400ボー クラス5モデム……定価¥45,000
●ソフト ハビタットV2.1……定価¥ 6,800
定価合計¥51,800
42%off 大特価¥29,800

■オプションコーナー

FMT-401/402……定価¥ 35,000➡¥24,800
FMT-403…NEW……定価¥ 72,800➡¥52,800
FMT-411……定価¥ 35,000➡¥24,800
FMT-412……定価¥ 40,000➡¥28,500
FMSC-611G……定価¥178,000➡¥125,000
FMT-SP101……定価¥ 29,800➡¥21,800
FMT-TU101……定価¥ 39,800➡¥28,500

高額買取り月間開始!! あなたのパソコン・ファミコン買取ります!! ♥♥♥♥♥

アイ・ツー リサイクルシステム

■パソコンハード
アイ・ツーでは、あなたのハード・周辺機器を独自の買取りシステムにより高額にて買取りします。(MIDI・モデム・増設ボードなど高額にて買取りします。くわしくは、TELにてお問い合わせください。)

■パソコンソフト・ファミコン
アイ・ツーでは、あなたのパソコンソフト・ファミコンなど高額にて、買取りします。(98・88・X68・M2・FM-T・ファミコンなど、アミューズメント商品を何でも買取りします。)
※アイ・ツーウルフ会員の方は、更に買取りUP!!

今月の超高額買取りソフト

グロス・ドイチュランド(98)・三国志Ⅲ(98)・シュヴァルツシルト3(98)・ふしぎな海のナディア(98)・ロードス島戦記Ⅱ(98)・ヨーロッパ戦線(88)・ぽっぷるメイル(88)・グラディウスⅡ(X68)・ドラゴンナイトⅢ(X68)・ランスⅢ(FM-T)

★申し込み方法★
●買取り商品を宅急便か、郵便小包みで、アイ・ツーに送ろう。
●高額査定しました査定価格をご連絡しますので、ご了承いただきしだいご送金させていただきます。(ご了承いただけない場合は、ご返送させていただきます。)

アイ・ツー 下取り交換システム

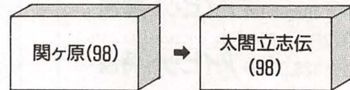
●下取り交換システム(ハード編)
アイ・ツーでは、あなたのハードを最新機種に交換のお手伝いをさせていただきます。

(交換差額例)
- ●PC-9801RA21➡PC-9801FA2……交換差額 ¥140,000
- ●PC-9801NS/E➡PC-9801NS/T…交換差額 ¥ 80,000
- ●CZ-603C➡CZ-634C……………交換差額 ¥130,000
- ●FM-TOWNS20F➡FM-TOWNSⅡCX20…交換差額 ¥120,000
- ●FS-AIST➡FS-AIGT………………交換差額 ¥ 40,000

※差額金額は、市場相場や、査定商品の程度などにより、変動します。又、交換差額例以外の商品でも取り扱っておりますので、くわしくはTELにてお問い合わせ下さい。(この交換差額例は、平成4年1月30日現在のものです。)

●下取り交換システム(パソコンソフト編)
アイ・ツーでは、あなたのいらなくなったソフトと新作ソフトをより少ない差額金額にて交換できるよう、お手伝いさせていただきます。

(交換差額例)
差額金額 ¥5,500



交換差額によるお問い合わせは、各買取り窓口にてお問い合わせください。
※交換差額例は、平成4年1月30日現在のものです。

中古 パソコン ワープロ ファミコン ソフト 周辺機器 ならアイ・ツーだ!!

お問い合わせは ☎大阪店 06-632-0012・☎東京店 03-3258-1198へお電話下さい。

★パソコンゲームソフトはアイ・ツーにおまかせ!★

新品! 20%~80% off

■PC-9801シリーズ	定価	アイ・ツー特価
●三国志Ⅲ	¥14,800	¥10,800
●太閤立志伝	¥ 9,800	¥ 7,200
●シュヴァルツシルト	¥12,800	¥ 9,600
●ふしぎの海のナディア	¥14,800	¥10,800
●幻影都市	¥ 9,800	¥ 7,200
●ロードス島戦記2	¥ 9,800	¥ 7,200
●ポニオン	¥ 7,800	¥ 5,700
●ドラゴンナイト3	¥ 7,800	¥ 5,700
●ロボクラッシュ98	¥ 8,800	¥ 6,600
●マイト&マジック3	TEL	TEL
●天舞 三国志正志	¥12,800	¥ 9,600
■PC-8801シリーズ		
●ヨーロッパ戦線	¥12,800	¥ 9,600
●ぽっぷるメイル	¥ 8,700	¥ 6,300
●天下統一88	¥ 9,800	¥ 7,380
■X68000シリーズ		
●ジェノサイド	¥ 8,800	¥ 6,600

	定価	アイ・ツー特価
●レミングス	¥ 7,800	¥ 6,200
●ポニオン	¥ 7,800	¥ 5,700
●ドラゴンナイト3	¥ 7,800	¥ 5,700
●シムアース	¥12,800	¥ 9,900
●大戦略Ⅲ'90	¥ 9,800	¥ 7,380
■MSX2		
●幻影都市(R専用)	¥ 9,800	¥ 7,200
●DPS SG set3	¥ 6,800	¥ 5,100
■FM-TOWNS		
●WYATT	TEL	TEL
●ランスⅢ	¥ 6,800	¥ 5,100
●ライフ&デス	¥ 9,800	¥ 7,200
●ヴォルフィード	¥ 9,800	¥ 7,200
●シャングリラ	¥ 7,800	¥ 5,700
●スーパーシューティングTOWNS	¥ 9,800	¥ 7,800
●ブランディッシュ	¥ 9,800	¥ 7,200
●オーサム	¥ 8,800	¥ 6,980

- ●表示価格は、消費税込価格です。
- ●未発売、在庫切れの場合は、入荷次第発送となります。
- ●送料は別料金になります。
- ●お申し込みの際は必ず、機種・メディアをご記入下さい。
- ●お釣りのないよう現金にて御送金下さい。(切手などは、お受けしておりません)

問い合わせ & 送り先

大阪買取りセンター 06-633-9812
〒542 大阪市中央区難波千日前6-7 西政ビル3F

東京買取りセンター 03-3258-3539
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F

●アイ・ツーのサポートは…

■**初期不良交換は最長6ヵ月**(メーカー及びお買上時期によって異なりますのでお問い合せ下さい!)
新品ハード&ソフトはメーカーより入荷後開梱せずにお客様にお渡ししますので万一動作不良の場合、同一商品の新品と交換させて頂きます!

■**下取り、買い取り歓迎!**
現在お使いのパソコン・ワープロ・ソフト高価買取ります!下取りの場合はさらに高価にて!
わずかな予算で新品に買い替えできます。《買取り専用Tel.06-633-9812》

■**通販専用Tel.&FAX**
西日本地区 Tel) 06-632-0012 FAX.) 06-641-2535
東日本地区 Tel)03-3258-1198 FAX.)03-3258-3686
※Tel.受付時間/11:00~19:00 ※FAX/24時間受付・必ずお名前、ご連絡先をご記入下さい。
専門スタッフがお問い合わせ、お申し込み、お見積お受けしております。

■**全国配達(通販システム)万全体制!**
忙しいあなたも、もう安心♥ 配達日(日・祝・祭もOK)指定可能　配達時間(午前・午後、夜間)指定可能
ゲームソフト2本までなら 本州・四国…¥700 北海道…¥1,000 沖縄…¥1,500
但し、ゲームソフト3本以上、ビジネスソフトをご希望の方および離島の方は、お問い合せ下さい。

●アイ・ツーのお支払い方法は…

① 現金書留
大阪店へお申し込みの方は
〒542 大阪市中央区難波千日前15-18 サカイビル1F
㈱アイ・ツー大阪店
東京店へお申し込みの方は
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F
㈱アイ・ツー東京店
※おつりのないようにご送金下さい。
※ご注文商品名を明記して忘れずに同封して下さい。
※切手及び為替でのご送金はご遠慮下さい。

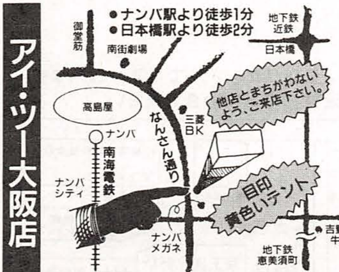
② 銀行振込 大阪店へお申し込みの方は
三和銀行 難波支店 普 3646352
東京店へお申し込みの方は
三和銀行 難波支店 普 3646378
※ご送金前に必ずTel.にてお申し込み下さい。
※お振込手数料はご負担願います。

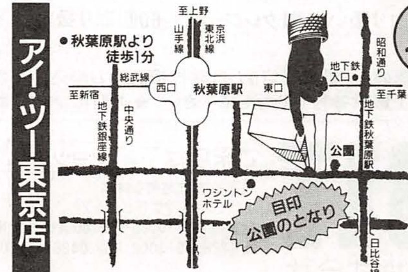
③ 郵便局よりの振込
郵便局口座 大阪4-104341 口座名義 ㈱アイ・ツーへご送金下さい。
※ご送金前に必ずTel.にてお申し込み下さい。※お振込手数料はご負担願います。
振込用紙の裏面、備考欄にご注文商品名、お申し込み店名(東京店 or 大阪店)をご明記下さい。

④ 代金引替システム
お電話1本でカンタンお申し込み。商品お届け時のお支払いでOK。
通販専用Tel.にお申し込み下さい。(送料と別途手数料が必要です。)

⑤ アイ・ツーラクラククレジット
頭金不要、商品は今すぐお手元に!お支払いは月々ゆとりの¥3,000より。
業界NO.1の低金利で本当にラクラク。
夏or冬のボーナス一括払い、又は夏、冬2回払いもOK。
手続きカンタン。お気軽にお申し込み下さい。

支払い回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
アイ・ツー金利	2.06	2.65	3.8	5.5	6.6	7.75	9.9	10.5	11.2	16	17.3	22.6	26.4	29.2	30.5
他店金利	3	4	5	7	9	10	12	13	16	19	25	28	31	34	35





㊙ 誌面では制約があって出せない情報満載!!

年中無休

Information & Interface
株式会社 アイ・ツー

大阪店/〒542 大阪市中央区難波千日前15-18 ☎06-632-0012
東京店/〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F ☎03-3258-1198

ALBIT ☎0426-45-3001

全国通販 FAX.0426-44-6002

北海道から沖縄まで、信用をモットーに、よい品をより安く、より迅速にお届けします

送料サービス(3万円以上)

FM TOWNS II

UX-10(一体型の1FDモデル)
●メモリ:2MB(MAX:10MB) ●1FD
(本体、ディスプレイ付)
¥263,000➡アイビット特価

UX-20(一体型の2FDモデル)
●メモリ:2MB(MAX:10MB) ●2FD
(本体、ディスプレイ付)
¥288,000➡アイビット特価

CX-10(1FDモデル) ●メモリ:2MB(MAX:16MB)
(本体)¥308,000➡アイビット特価

CX-20(2FDモデル) ●メモリ:2MB(MAX:16MB)
(本体)¥338,000➡アイビット特価

CX-40(HDD40モデル) ●メモリ:2MB(MAX:16MB) ●2FDD ●40MB HDD
(本体)¥433,000➡アイビット特価

CX-100(HDD100モデル) ●メモリ:2MB(MAX:16MB) ●2FDD ●40MB HDD
(本体)¥533,000➡アイビット特価

キーボード(FMT-101A)¥10,000 ➡アイビット特価

在庫品を特価にて販売.!!

●FM-TOWNS-1 ¥75,000
●FM-TOWNS-1S ¥85,000
●FM-TOWNS-2 ¥115,000
●FM-TOWNS-2H ¥180,000
●FM-TOWNS-20F 特価
●FM-TOWNS-40H 特価

X68000 Compact XVI

新発売

高機能をコンパクト(従来比44%)化!
カラー液晶ディスプレイ対応の独自ウィンドウシステムを採用。
●3.5インチ2HD ●640×480モード
●SX-WINDOWS Ver.2.0

下取りセール実施中!

◎X68000 Compact XVI CZ-674C····¥298,000
◎14型カラーディスプレイ CZ-608DH··¥94,800
◎2MB増設RAM(内蔵用) CZ-6BE2D··¥54,800
◎増設用フロッピーディスク CZ-6FD5·····未定
CZ-6BE2Dは3月25日発売、CZ-6FD5は5月発売予定です。

X68000 PRO IIセット
CZ-653C+CZ-603D
限定特価 ¥198,000

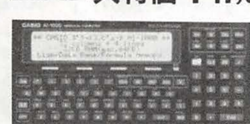
新入学 おめでとうセール!
◎パソコン本体 お買上げの方に ポケコン(PC-1416G)1台プレゼント
◎X68000用ハードディスク XStorを特価販売!

XVI······特価 CZ-634CTN
XVI HD 特価 CZ-644CTN

	EXPERT II CZ-603C	SUPER CZ-604CTN	SUPER HD CZ-623CTN	EXPERT II CZ-603C (内蔵40BMHD)
+CZ-606D	¥278,000	¥268,000	¥315,000	¥338,000
+CZ-604D	¥288,000	¥278,000	¥325,000	¥358,000
+CZ-612DGY	¥298,000	¥288,000	¥335,000	¥368,000
+CZ-607D	¥293,000	¥283,000	¥330,000	¥363,000
+CZ-614D	¥318,000	¥298,000	¥345,000	¥388,000

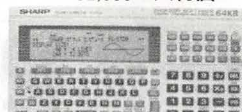
ポケコン各種大特価!

AI-1000 マルチ言語学習セット
インテリジェントポケットコンピュータ····¥39,800
OM-52C C言語用ROMカード······¥11,000
定価合計 ¥50,800
在庫限り 大特価 ¥17,800



PC-E500BL
●ゲームソフト内蔵
¥28,800➡¥19,500

PC-E550
●64KバイトRAMを標準装備
¥32,000➡大特価



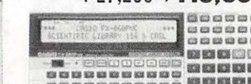
PC-E200
●パソコンと簡単に接続
本体+PMB-AS+Z80入門
¥28,000➡¥22,000



FX-870P(カシオ製)
¥28,000➡¥21,000



FX-860PVC(カシオ製) +CASLテキストブック
¥27,200➡¥19,800



SHARPポケコン

CE120P	一体型24桁サーマルプリンタ	¥24,800→¥19,600
CE123P	一体型24桁サーマルプリンタ	¥19,800→¥16,000
CE124	カセットインターフェイス	¥19,800→¥16,000
CE125S	一体型24桁プリンタレコーダ	¥36,800→¥22,300
CE126P	24桁プリンタ &カセットI/F	¥17,800→¥13,800
CE130T	RS232Cレベルコンバータ	¥17,800→¥14,200
CE140F	ポケットディスクドライブ	¥49,800→¥40,300
CE140P	7色カラードットプリンタ	¥43,000→¥ 4,980
CE140PK	7色カラー 漢字ドットプリンタ	¥43,000→¥35,800
CE140T	PCE500用RS232C	¥ 9,800→¥ 8,800
CE152	代用品東芝KTP28カセットレコーダ	¥11,800→¥10,000
CE158	RS232Cレベルコンバータ	¥39,800→¥31,300
CE159	8KB プログラムモジュール	¥35,000→¥ 3,000
CE1600E	パラレル・ディスク I/F	¥19,800→¥16,000
CE1600F	ポケットディスクドライブ	¥39,800→¥31,300
CE1600L	光ファイバケーブル	¥19,800→¥15,800
CE1600M	32KBプログラムモジュール	¥32,000→¥16,000
CE1600P	4色カラープロッタプリンタ	¥69,800→¥59,800
CE1601E	PROM書き込みI/F	¥10,000→¥ 9,000
CE1601L	RS232Cケーブル	¥ 6,800→¥ 5,300
CE1601M	64KBプログラムモジュール	¥45,000→¥30,000
CE1601N	バーコードペンリーダ	¥45,000→¥36,000
CE1601T	SIO/RS232C変換器	¥15,000→¥11,700
CE1602L	RS232CケーブルMZ55/65	¥ 6,800→¥ 5,300
CE1603L	RS232CケーブルMZ25/28	¥ 6,800→¥ 5,300
CE1605L	RS232Cケーブルオープン	¥ 4,800→¥ 4,000
CE160CA	カーバッテリーアダプタ	¥ 7,800→¥ 6,900
CE161	16KBプログラムモジュール	¥50,000→¥ 7,000
CE162E	カセット・プリンタ I/F	¥17,800→¥ 6,800
CE1620M	PROMモジュール	¥20,000→¥16,200
CE1650F	ポケットディスク (10枚)	¥ 9,800→¥ 8,800
CE1650M	文節変換辞書モジュール	¥12,800→¥10,600
CE1F01A	バーコードリーダソフト	¥ 5,000→¥ 4,000
CE201M	RAM カード(8KB)	¥18,000→¥ 3,000
CE202M	RAM カード(16KB)	¥35,000→¥ 6,000
CE203M	RAM カード(32KB)	¥32,000→¥ 9,000
CE212M	RAM カード(8KB)	¥18,000→¥ 6,000
CE2H16M	RAM カード(16KB)	¥16,000→¥11,000
CE2H32M	RAM カード(32KB)	¥32,000→¥16,000
CE2H64M	RAM カード(64KB)	¥45,000→¥30,000
CE2S01	PCE500用グラフカード	¥ 7,800→¥ 6,200
CE515M	CE515P漢字ROM	¥15,000→¥11,500
CE515P	A4プロッタプリンタ	¥49,800→¥40,300
CE516L	CE515Pセントロケーブル	¥ 5,000→¥ 4,000
CET800	PCE200通信ケーブル	¥12,800→¥11,800
EA128C	ポケコン・ポケコン 通信用	¥ 1,500→¥ 1,400
EA129C	ポケコン・ポケコン 高速通信用	¥ 4,000→¥ 3,600
EA158C	CE515Pセントロケーブル	¥ 7,800→¥ 6,900
MZ1P22	漢字カラー 熱転写プリンター	¥59,800→¥19,800
MZ1X30	モデム 電話	¥98,000→¥19,800
PC1246DB	ポケットコンピュータ本体	¥ 7,900→¥ 5,400
PC1248DB	ポケットコンピュータ本体	¥11,000→¥ 9,000
PC1262	ポケットコンピュータ本体	¥24,800→¥19,600
PC1280	ポケットコンピュータ本体	¥24,800→¥19,600
PC1360	ポケットコンピュータ本体	¥29,800→¥19,800
PC1360K	ポケットコンピュータ本体	¥36,800→¥29,500
PC1600K	ポケットコンピュータ本体	¥69,800→¥49,800
PCE500BL	限定特別機ポケコン本体	¥28,800→¥19,500
PCE500BL	ゲーム 集1コムパック製BP-D148	¥ 3,800→¥ 3,420
PCE500BL	ゲーム 集2コムパック製BP-D149	¥ 3,800→¥ 3,420
PCE500BL	開発ツール 集1コムパック製BP-D150	¥ 3,800→¥ 3,420
PC1360K	ゲーム 集1コムパック製BP-D151	¥ 3,800→¥ 3,420
PCE500活用研究	工学社E500機械語の本	¥ 2,427
EA23E	CE・PMB 用ACアダプタ	¥ 1,300→¥ 1,300
PMBZ80	PCE200用Z80アセンブラボード	¥ 4,500→¥ 4,500

CASIOポケコン

PB-120	ポケットコンピュータ本体	¥12,800→¥ 9,800
FX-870P	ポケットコンピュータ本体	¥28,000→¥21,000
FX-860PVC	ポケットコンピュータ本体	¥24,800→¥19,800
AI-1000	ポケットコンピュータ本体	¥39,800→¥27,000
PB-1000C	ポケットコンピュータ本体	¥34,800→¥19,800
PB-1000	ポケットコンピュータ本体	¥39,800→¥19.800
FX-820P	ポケットコンピュータ本体	¥29,800→¥19,800
FX-795P	ポケットコンピュータ本体	¥19,800→¥15,800
MD-100A	フロッピィディスクボックス	¥49,800→¥37,500
FP-12T(S)	20桁ミニキャラクタープリンタ	¥16,500→¥13,200
FA-3	カセットインターフェイス	¥ 7,900→¥ 6,300
FA-5	カセットインターフェイス	¥ 4,500→¥ 4,000
FA-6S	カセットインターフェイス	¥14,800→¥ 6,300
FA-7S	カセットインターフェイス	¥16,500→¥14,000
FA-8	カセットインターフェイス	¥ 9,800→¥ 8,800
FP-100	4色カラープロッタプリンタ	¥49,800→¥39,800
FP-40	キャラクタープリンタ	¥19,800→¥16,800
RP-8	8 KB増設RAM	¥11,000→¥ 9,000
RP-33	32KB増設RAM	¥15,000→¥12,500
RP-32	32KB増設RAM	¥15,000→¥12,500
SB-42S	インタフェイスパック	¥ 5,000→¥ 4,500
SB-43	インタフェイスパック	¥ 5,000→¥ 4,500
SB-44S	インタフェイスパック	¥ 6,000→¥ 5,400
SB-51	プリンタケーブル	¥ 7,900→¥ 6,900
PK-7S	プリンタケーブル	¥ 5,000→¥ 4,500
OM-51P	ROM カード PROLOG言語	¥11,000→¥ 8,000
OM-52C	ROM カード C言語	¥11,000→¥ 8,000
OM-53B	ROM カード BASIC 言語	¥11,000→¥ 8,000
OM-54A	ROM カード CASL言語	¥11,000→¥ 8,000
OR-1E	増設RAM カード	¥30,000→¥24,000
RC-2	増設RAM カード	¥ 5,500→¥ 2,400
RC-4	増設RAM カード	¥10,000→¥ 7,200
RC-8	増設RAM カード	¥18,000→¥12,900
OR-4	増設RAM カード	¥ 9,000→¥ 5,000
FA-20	プリンタ	¥17,800→¥13,800

■掲載の商品は全て在庫品で即納。■FM77AVシリーズ周辺機器取り扱い。■クレジット3〜60回取り扱い。

通販のお申し込みは本店へ

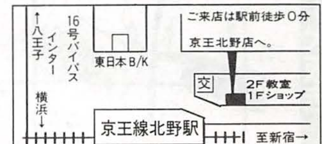
★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。全商品クレジットでも扱っております。
★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

〒192 東京都八王子市北野町560-5
☎0426-45-3001 FAX.0426-44-6002
営業時間▶10:00〜19:00 定休日/水曜日

振込先:富士銀行八王子支店 普通1752505

ALBIT アイビット電子株式会社

ご来店は下記ショップへ
八王子市打越町344-4
北野シティプラザ1F(ショップ)
営業時間▶10:00〜19:00 定休日/水曜日
☎0426-45-3002 FAX.0426-44-6002



パソコンランド21 パソコンランド21 パソコンランド21 パソコンランド21

春のフレッシュセール

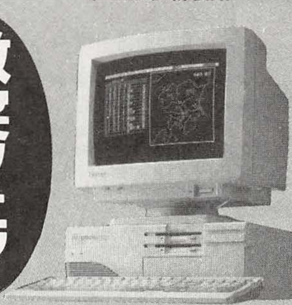
全店開催中
フレッシュな新製品が超特価で売場に満開
ぜひ御来店ください。

EPSON VS NEC

価格で選ぶか　やっぱり新製品

激突フェア





EPSON PC-386GS5
¥398,000円 **21大特価**

NEC PC-9801FA2/U2
¥488,000円 **21大特価**

IBM DOS/Vパソコン新登場。

PS/55note
●IBM DOS/V対応●ジャストA4サイズ、2.6kg●32ビット180386SX●メインメモリ標準2MB、最大6MB●VGA対応640×480ドット、16階調バックライト液晶ディスプレイ●レジューム機能装備●1.2MBフロッピーサポート

PS/55Z 30u
●13インチフラットCRT●XGA高解像度ディスプレイ、1,024×768ドット256色●640×480ドット65,536色●32ビット180386SX-20MHz●メインメモリ6MB、最大14MB●1.2MBフロッピーサポート

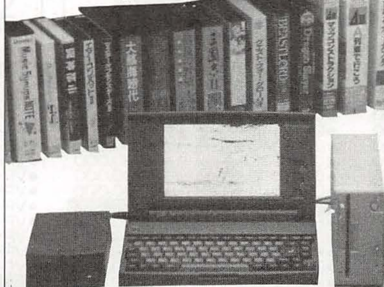
高崎飯塚店がIBM PSプラザに
IBMのことなら何でもご相談ください。スタッフ一同お待ちしております。

21おすすめモデル
PS/55note 5523-SV4
〈40MBハードディスク、DOS/V導入済〉
定価 368,000円 **21大特価**

21おすすめモデル
PS/55 モデル5530-UW4
〈40MBハードディスク、メインメモリ6MB windows V3.0導入済
定価 648,000円 **21大特価**

ノートパソコン周辺機器祭り開催中!

ノートパソコンをパワーアップするための周辺機器、グッズが売場に勢揃い!



FM音源　FDドライブ　CRTアダプタ　ハードディスク　メモリカード
コンパクトプリンタ　キャリングケース　その他各種ケーブル
み〜んなまとめて超特価にてご奉仕中

パソコン通信を使った在宅学習システム

らいんず がんばるくん　体験フェアー開催中!!



(最寄りのホストセンターからパソコン通信を使って約60000画面の教材から自分に合ったものを引き出し学習していくシステムです。通信時間は1教材あたり約3分で月々かかる電話代は1,000円程度です。)

魅力のポイント
★ラインズのCAIシステムは、全国の小中高校に数多く導入されていますので内容は充実しています。
★1日24時間いつでも教材を取り出せますので、自分に合った時間で学習できます。
★対象は幼児から高校生まで巾広くカバーしてます。
◎体験コーナーでは、初歩的な質問等にも実際にパソコンを使ってわかり易くご説明いたします。
★他にもいろいろ……

必要なシステム
1. パソコンセット
(富士FM-TOWNS or NEC PC-9801シリーズ)
2. らいんずがんばるくん　90,000円
※1年間の使用期間で更新時、同額の費用がかかります。
3. 専用モデム　55,000円
4. モデム接続テーブル　7,000円位

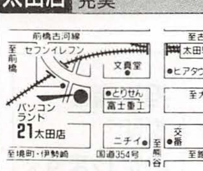
パソコンランド21
営業時間／AM10時➡PM7時
火曜日定休

前橋店　駐車場が増えました。

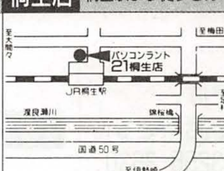

前橋市表町1-1-4　☎0272(21)2721

高崎東口店　1Fフロアがさらに充実

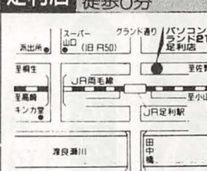

高崎市栄町3-14 栄光ビル1F　☎0273(26)5221

太田店　サプライ文具も充実


太田市下浜田字広田1087-12　☎0276(45)0721

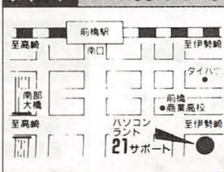
桐生店　桐生駅より徒歩0分


桐生市宮前町2-9-38　☎0277(25)2721

足利店　JR足利駅より徒歩0分


足利市伊勢町1-2-10　☎0284(43)1621

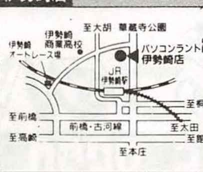
パソコンのことならおまかせ下さい。
ロータス公認ディーラー
Lotus SHOP認定店
ジャストシステム公認インストラクター設置店
アルタスページメーカーオーソライドディーラー認定店
EPSONサービス認定店

サポート　お気軽にお立ち寄り下さい。


前橋市天川原町8-1 寺沢ハイツ1F　☎0272(21)9621

高崎飯塚店　セミナー教室開催中


高崎市飯塚町1380　☎0273(64)0521

伊勢崎店　広い駐車場AVも充実


伊勢崎市八幡町60-6　☎0270(21)3121

業務拡張のため **正社員・幹部候補募集**

■募集要項■
●職　種／販売スタッフ
●資　格／高卒以上、18〜30歳位迄、要普免
●時　間／10：00〜19：00（実働8時間）
●給　与／(固) **123,000**円〜**200,000**円（年齢・経験を考慮）
●勤務地／前橋・高崎・太田・伊勢崎・桐生
●待　遇／各種社会保険完備、昇給年1回、賞与年2回
決算賞与年1回（但し1年以上勤務の人のみ）
火曜日定休（他に月2日）

新品・中古の全国通信販売 NPC

とにかくお電話下さい!!

今!! あなたが欲しい商品全てが揃っています!!

●不用になったパソコンが新発売のパソコンと下取交換もできます。●単体及びセットの組合せは自由です。

……お電話1本であなたのお手元に……

NEC PC-KD854N



定価¥84,800
NPC特価¥42,800

NEC PC-KD882



定価¥89,800
NPC特価¥53,800

NEC PC-KD881



定価¥118,000
NPC特価¥73,800

NEC ラップトップ

- ●PC-9801NS/T……定価¥288,000 NPC特価 ¥198,000
- ●PC-9801NS/T-40……定価¥398,000 NPC特価 ¥270,000
- ●PC-9801NS/T-80……定価¥458,000 NPC特価 ¥310,000
- ●PC-9801NC……定価¥598,000 NPC特価 ¥418,000
- ●PC-9801NC-40……定価¥738,000 NPC特価 ¥530,000
- ●PC-98HA……定価¥198,000 NPC特価 ¥ 68,000

NEC ディスクトップ

- ●PC-9801FA2(FAU2)……定価¥458,000 NPC特価 ¥297,000
- ●PC-9801FA5(FAU5)……定価¥578,000 NPC特価 ¥375,000

- ●PC-9801FA7(FAU7)……定価¥648,000 NPC特価 ¥420,000
- ●PC-9801DS2(DSU2)……定価¥358,000 NPC特価 ¥228,000
- ●PC-9801DX2(DXU2)……定価¥318,000 NPC特価 ¥185,000
- ●PC-9801UF(UR)……定価¥218,000 NPC特価 ¥142,000
- ●PC-9801DO+……定価¥278,000 NPC特価 ¥178,000

●価格は変動しますので、TEL.でご確認下さい。
●在庫の確認を行って下さい。(商品は即納可)
●送料、消費税は料金に含まれておりません。

〔送料〕本州……¥1,000/個
沖縄・離島を除く他地域……¥1,500/個

※現金書留、又は銀行振込みをご利用下さい。
お振込先/東日本銀行 川崎支店(普)314677

NEC プリンタ

- ●PC-PR150N……定価¥ 69,800 NPC特価 ¥ 42,000
- ●PC-PR150VH……定価¥ 99,000 NPC特価 ¥ 59,000
- ●PC-PR201/60……定価¥135,000 NPC特価 ¥ 81,000
- ●PC-PR201/60A……定価¥158,000 NPC特価 ¥105,000
- ●PC-PR201/45L……定価¥ 99,800 NPC特価 ¥ 78,000

NPC今月の特価商品



FUJITSU FM TOWNS II UX20

- ●FM TOWNS II UX20(本体)……¥288,000
- ●FM-KB101A(JISキーボード)……¥ 10,000

¥298,000

※ソフトのご注文を同時に承ります。

NPC特価 ¥お電話にて!

NPC 安心 システム

- ●メーカー保証×2=2倍のNPC保証期間!!
- ●初期不良は交換保証!! 初期不良は3ヶ月以内は新品交換します。
- ●買取り(下取り)保証!! お買上げより2年以内は高額買取りします。
- ●キーボード修理は即時完了!! 地方の方は無料代替機を発送します。
- ●お支払いに便利な分割払い!! ボーナス1括払いもあります。
- ●法人でご購入の場合はリース契約ができます!!
- ●ビジネスソフトもお問い合わせ下さい!! 一太郎、花子、ロータス1・2・3、マルチプラン、財務会計等。
- ●オリジナルソフト作成します!! LANシステム、ネットワーク等

044 355-5000 代表



NPC日本パソコンセンター

☎044-355-5000(代) FAX.044-322-5500
〒210 神奈川県川崎市川崎区渡田山王町15-8 湘南ビル1F

営業時間 年中無休 AM11:00～PM7:30

パソコンのイシダ…やっぱりマルチメディアFM-TOWNSフェアー

── パソコンのイシダ本店 ──
釧路市川北町4番22号
パソコンのイシダ釧路
電話（0154）25-6168
FAX（0154）25-6173

札幌市中央区南2条西3丁目5番地
Kビル2階
パソコンのイシダ札幌
電話（011）241-4608
FAX（011）241-4408

札幌市中央区南2条西1丁目7番地
壱丁目ビル3階(前ﾊﾟｿｺﾝのｲｼﾀﾞ札幌)
FM-LAB札幌
電話（011）241-6446
FAX（011）241-6448

帯広市西2条南11丁目9番地
野村ビル6階
パソコンのイシダ帯広
電話（0155）23-1050
FAX（0155）23-0578

FM-TOWNS新製品へジャンプ！はたまた！下取りチャンスセール！

安すぎ！ユーザーフレンドリー特価！下取り条件の超企画超特価につき今がチャンス！

現金一括払いの際は★北海道銀行釧路支店、当座148699、（有）石田電器へご振込を願います

FM-TOWNSⅡUX10....定価263,000円
下取り▲FM-TOWNS(CRT含む)..........
★下取りして新製品へリピートチャンス！
イシダ特価98、000円
◎下取りの無い方歓迎です
特別価格で見積致します。今がチャンス！
是非お電話下さい　◎担当
（0154）25-8801佐藤

FM-TOWNSⅡUX20....定価288,000円
下取り▲FM-TOWNS(CRT含む)..........
★下取りして新製品へリピートチャンス！
イシダ特価139、800円
◎下取りの無い方歓迎です
特別価格で見積致します。今がチャンス！
是非お電話下さい　◎担当
（0154）25-8801佐藤

FM-TOWNSⅡCX20....定価333,000円
下取り▲FM-TOWNS..................
下取りして新製品へリピートチャンス！
イシダ特価188、000円
◎下取りの無い方歓迎です
特別価格で見積致します。今がチャンス！
是非お電話下さい　◎担当
（0154）25-8801佐藤

中古FM-TOWNS! ピカピカ! で超特価大放出! チャンス!

お電話下さい！
（0154）25-8805

FM-TOWNS-2／本体
専用CRT
キーボード
ピカピカ中古！
イシダ特価
148、000円

FM-TOWNS-20F／本体
専用CRT
キーボード
ピカピカ中古！
イシダ特価
198、000円

FM-TOWNS-UX20
キーボード
ピカピカ中古！定価288,000円
イシダ特価
226，800円

FM-TOWNSⅡCX-20／本体
専用CRT
キーボード
ピカピカ中古！ 定価412,800円
イシダ特価
299，800円

富士通32ビット超パワー超特価！

FM-TOUNSⅡUX20...... 定価288，000円
FMT-KB101A／201A..... 定価 10，000円
PR-B400（136桁プリンタ）. 定価 98，000円
HM-V-02T（2MB拡張RAM）定価 24，800円
NO,329　合計定価 420，800円
☆価格に自信有り！
イシダ特価、お電話下さい！

富士通32ビット超パワー超特価！

FM-TOWNSⅡCX20..... 定価333，000円
FMT-DP533（ディスプレイ）.. 定価 69，800円
FMT-KB101A／201A.... 定価 10，000円
PR-B400（136桁プリンタ）定価 98，000円
HM-V02T（2MB拡張RAM）定価 24，800円
NO,439　☆価格に自信有り！合計定価535，600円
イシダ特価、お電話下さい！

富士通32ビット超パワー超特価！

FM-TOWNSⅡCX40..... 定価433，000円
FMT-DP533（ディスプレイ）.. 定価 69，800円
FMT-KB101A／201A.... 定価 10，000円
PR-B400（136桁プリンタ）定価 98，000円
HM-V02T（2MB拡張RAM）定価 24，800円
NO,475　☆価格に自信有り！ 合計定価635，600円
イシダ特価、お電話下さい！

富士通32ビット超パワー超特価！

FM-TOWNSⅡCX100.... 定価533，000円
FMT-DP533（ディスプレイ）.. 定価 69，800円
FMT-KB101A／201A.... 定価 10，000円
PR-B400（136桁プリンタ）定価 98，000円
HM-V02T（2MB拡張RAM）定価 24，800円
NO,548　☆価格に自信有り！ 合計定価735，600円
イシダ特価、お電話下さい！

富士通OASYS30シリーズ特価！

☆価格に自信有り！

OASYS-30AX301　定価228,000円　NO,169
イシダ特価　178、000円

OASYS-30SX301　定価198,000円　NO,155
イシダ特価　149、000円

OASYS-30LS201　定価158,000円　NO,114
イシダ特価　118、000円

OASYS-30LX3　定価188,000円　NO,119
イシダ特価　123、800円

OASYS-30AXCD　定価278,000円　NO,209
イシダ特価　209、800円

☆各種ワープロ特価中！お電話下さい！

★FMシリーズ、ハードディスク、メモリー、プリンター、その他特価品が勢ぞろい……!!

カラーCRTディスプレイ14	FMT-DP531	定価 89，800円	NO,676/ 価格に自信有り！お電話下さい！
カラーCRTディスプレイ14	FMT-DP532	定価138，000円	NO,105/ 価格に自信有り！お電話下さい！
カラーCRTディスプレイ14	FMT-DP533	定価 69，800円	NO,498/ 価格に自信有り！お電話下さい！
カラーCRTディスプレイ14	FMT-DP534	定価108，000円	NO,816/ 価格に自信有り！お電話下さい！
モッキンバード／ハードディスク	HD-J040	定価 89，800円	NO,732/ 価格に自信有り！お電話下さい！
モッキンバード／ハードディスク	HD-J100	定価128，000円	NO,106/ 価格に自信有り！お電話下さい！
モッキンバード／ハードディスク	HD-J130	定価148，000円	NO,122/ 価格に自信有り！お電話下さい！
モッキンバード／ハードディスク	HD-J170	定価189，000円	NO,156/ 価格に自信有り！お電話下さい！
モッキンバード／ハードディスク	HD-45T	定価180，000円	NO,948/ 価格に自信有り！お電話下さい！
モッキンバード／ハードディスク	HD-90T	定価178，000円	NO,121/ 価格に自信有り！お電話下さい！
カラー136桁漢字プリンタ24ドット	PR-A600/60字	定価148，000円	NO,119/ 価格に自信有り！お電話下さい！
カラー136桁漢字プリンタ24ドット	PR-B400/40字	定価 98，000円	NO,806/ 価格に自信有り！お電話下さい！
ハイパーメモリー	HM-V01T	定価 14，800円	NO,116/ 価格に自信有り！お電話下さい！
ハイパーメモリー	HM-V02T	定価 24，800円	NO,194/ 価格に自信有り！お電話下さい！
ハイパーメモリー	HM-V04T	定価 49，500円	NO,386/ 価格に自信有り！お電話下さい！
ハイパーメモリー	HM-V08T	定価 98，000円	NO,764/ 価格に自信有り！お電話下さい！
MIDIカード	MC-P12T	定価 19，800円	NO,155/ 価格に自信有り！お電話下さい！
136桁漢字プリンタ／40字	PR-40T	定価120，000円	NO,789/ 価格に自信有り！お電話下さい！

システムワールド サンマックス

パソコンを初めて見たい人、中古から中古へ買い換えたい人、新品を購入して下取りに出したい人、パソコンを処分したい人、本体を持っているけど、どのディスプレイにしていいか分からないそんな人、その他いろいろと心配の人達サンマックスにお電話下さい。 TEL.0462-29-6171

新品・中古・パソコン・周辺機器・全国通販
〈テレホン・コミュニケーション〉
新品クレジットOK！ 中古品は現金のみです。お支払い方法はお電話にてお聞き下さい。納品は一部の地域を除き3万以上は無料配送です。

「下記の値段は中古価格です。」

(88シリーズ)

PC-8801SR30	￥ 28,000
PC-8801FR30	￥ 28,000
PC-8801MR(2D:2HD)	￥ 28,000
PC-8801FH30	￥ 30,000
PC-8801MH(2D:2HD)	￥ 32,000
PC-8801FA(FM音源内蔵)	￥ 32,000
PC-8801MA(2HD:FM)	￥ 33,000
PC-8801FE(TV出力OK)	￥ 32,000
PC-8801MA2(2HD:FM)	￥ 36,000
PC-8801FE2	￥ 38,000
PC-8801MC2(CDROM内蔵)	￥ 40,000
PC-8801VA(16ビット)	￥ 35,000
PC-8801VA2(16ビット:FM)	￥ 55,000
PC-8801VA3(3.5インチ内蔵)	￥ 65,000

(98シリーズ)

PC-9801M2(5インチ2HD)	￥ 48,000
PC-9801VM2(2DD:2HD)	￥ 85,000
PC-9801VM21(640K:5x2)	￥100,000
PC-9801VM11(10MHz5x2)	￥110,000
PC-9801VX21(12MHz5x2)	￥125,000
PC-9801RX2(80286:12MHz:V30)	￥135,000
PC-9801RX21(ノーウェイト12MH)	￥145,000
PC-9801RS21(386SX16MHZ)	￥160,000
PC-9801DX2(FM音源内 12MH)	￥160,000
PC-9801DS2(FM音源内 16MH.386SX)	￥189,000
PC-9801DO(98+88 FM音源内)	￥105,000
PC-9801DO+(高速98+88 FM音源内)	￥155,000
PC-9801UV11(16ビットV30)	￥ 85,000
PC-9801EX2(ノーウェイト12MHz)	￥140,000
PC-9801UF/UR(V30HL 3.5)	￥120,000
PC-9801DX/U2(80286:12MH 3.5)	￥160,000
PC-9801N(ラップトップ3.5 12MHZ)	￥ 85,000
PC-9801NV(ラップトップ3.5 16MHZ)	￥100,000
PC-9801LV21(2ドライブ:3.5)	￥ 80,000
PC-9801LV22(白黒液晶ディスプレイ)	￥ 90,000

(X68Kシリーズ)

CZ-600C(グラディウス付)	￥ 95,000
CZ-601C(ACE)	￥105,000
CZ-611C(ACE HD)	￥125,000
CZ-652C(PRO)	￥ 95,000
CZ-602C(EXPERT)	￥130,000
CZ-612C(EXPERT HD)	￥145,000
CZ-603C(EXPERT2)	￥150,000
CZ-623C(EXPERT2 HD)	￥160,000
CZ-653C(PRO2)	￥100,000
CZ-604C(SUPER)	￥160,000

(CZシリーズ)

CZ-882C(X1G30)	￥ 23,000	CZ-870C(ターボ3)	￥ 38,000
CZ-830C(X1ツイン)	￥ 32,000	CZ-880C(Z)	￥ 45,000
CZ-852C(ターボ30)	￥ 34,000	CZ-881C(Z2)	￥ 50,000
CZ-856C(ターボ2)	￥ 37,000	CZ-888C(Z3)	￥ 55,000

(FM & EPSON)

FM77AV20EX & 20	￥ 30,000より	PC-286US-STD	￥ 85,000
FM77AV40EX & 40SX	￥ 50,000より	PC-286VE-STD	￥ 90,000
TOWNS-2(セット)	￥130,000より	PC-286VF-STD	￥100,000
TOWNS-2F(セット)	￥150,000より	PC-286VG-STD	￥120,000
TOWNS-2H(セット)	￥170,000より	PC-386VR-STD	￥145,000

(MSX)

HB-F1II	￥12,000	FS-A1	￥12,000	FS-A1mk2	￥14,000
HB-F1XD	￥26,000	FS-A1F	￥26,000	FS-A1FX	￥36,000
FS-A1FM	￥40,000	HB-F900	￥54,000	FS-4700F	￥54,000
HB-XDJ	￥38,000	FS-A1WX	￥38,000	PHC-70FD	￥36,000
HB-XV	￥40,000	A1WSX	￥40,000	FS-A1ST	￥48,000

(ゲーム機器)

PCエンジン	￥ 8,000	メガドラ	￥ 8,000	その他	￥ 5,000より

(ディスプレイ)

PC-KD854N	￥36,000	CU-14BD	￥32,000	CMT-146	￥32,000
PC-KD854	￥34,000	CU-14AD	￥34,000	CMT-147	￥34,000
PC-KD852	￥32,000	CZ-820D	￥30,000	CMC-141	￥32,000
PC-KD862	￥38,000	CZ-830D	￥48,000	DM-405	￥29,800
PC-KD862S	￥46,000	CZ-850D	￥40,000	CU-14FA	￥28,000
PC-KD863S	￥43,000	CZ-855D	￥42,000	XC-1498C	￥38,000
PC-KD863G	￥50,000	CZ-860D	￥52,000	A14F1	￥30,000
PC-KD851	￥40,000	CZ-880D	￥56,000	CU-14FD	￥36,000
PC-KD871	￥45,000	CZ-600D	￥58,000	CU-14G	￥19,800
PC-KD853N	￥40,000	CZ-601D	￥60,000	CU-14AG2	￥36,000
PC-KD251	￥25,000	CZ-602D	￥63,000	CU-14H2	￥32,000
PC-KD855	￥29,000	CZ-603D	￥48,000	CU-14TV	￥58,000
TV-454	￥68,000	CZ-611D	￥66,000	FMTV152	￥38,000
TV-453N	￥65,000	CZ-612D	￥70,000	TV-353	￥48,000
TV-352	￥54,000	CZ-613D	￥80,000	FMTV154	￥58,000

(周辺機器)

TR24	￥15,000	HBP-F1C	￥29,800	MSXまうす	￥ 3,500
TR24CL	￥24,000	HBP-F1	￥24,800	CZまうす	￥ 3,500
PR101TL	￥30,000	FS-PC1	￥36,000	98まうす	￥ 3,000
PR101TL2	￥35,000	FS-PA1	￥28,000	88まうす	￥ 3,500
PR406M	￥28,000	FS-PW1	￥22,000	もでむ	￥10,000より
PR406H	￥39,800	CZ-8PC1	￥26,000	CZ-8BS1	￥13,000
PR101TL3	￥38,000	CZ-8PC2	￥29,000	9801-26	￥13,000
VP-500	￥38,000	CZ-8PC3	￥32,000	TN-F3	￥12,000
PR201H2	￥58,000	CZ-8PC4	￥50,000	DR-330	￥ 4,000
PR-150H	￥40,000	CZ-8PC6	￥45,000	CZ-8RL1	￥12,000
PR-150V	￥40,000	NM-9950	￥70,000	HIS-60	￥15,000

♡サンマックスでは話題のパソコンから中古パソコンまで取り揃えております。是非お電話下さい。
※在庫は毎日変動しておりますので必ずお電話にて御確認下さい。(価格に尽きましても変動する場合があります。)

パソコン大募集！

サンマックスでは皆様よりパソコン、ディスプレイ、プリンター、周辺機器を高額買取しています(セットで売却した人＋α)。
お電話お待ちしております。尚商品の郵送に尽きましてはくれぐれも御注意願います。 ☎0462-29-6171

PC-9801	RX21.RS21.RX2.VX21.VX2.VM11.VM21.VM2.VM4.UV11.UV21.UV2.UR.UF.DX2.9801N.9801DO.
PC-8801	MC1.MC2.MA2.MA.FA.VA.VA2.FE.FE2.FH30.FR30.SR30.MH.MR(プリンター各社OK！)
ディスプレイ	854N.854.862.862S.861.851.863G.863S.551K.TV352.TV453N.852.855.TV454.TV451.TV452
SHARP	600C.601C.611C.652C.602C.888C.881C.880C.870C.856C.852C.830C.822C(プリンター！)
ディスプレイ	600D.601D.612D.602D.603D.604D.880D.860D.855D.870D.830D.820D.CU14BD.CU14AD.その他
その他	MSX2.MSX2+.MSX用プリンター.MSX用ディスプレイ.MSX用ドライブ.CDROMセット

上記以外でも買取、下取りしていますのでお気軽にお電話下さい。(一部買取、下取り出来ない商品も有ります。)

厚木営業所
所長 小沢陽一



システムワールド
SUNMAX
☎0462-29-6171
FAX.0462-29-6173

振込先 大和銀行 厚木支店
(普通) 7035682
㈱ サンマックス
〒243 神奈川県厚木市旭町3-9-15

営業時間 AM10:30〜PM7:20(平日)
AM10:30〜PM6:20(土・日・祭日)
定休日 毎週水曜日
お知らせ

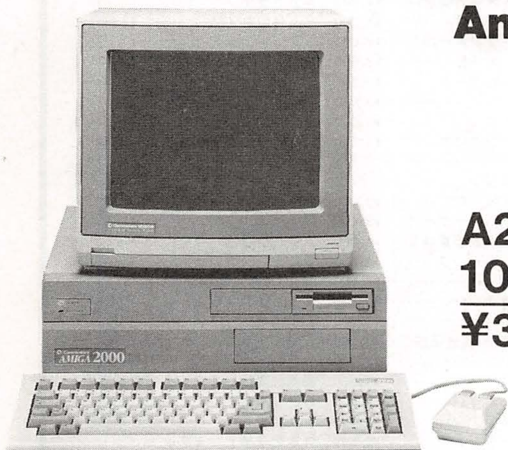
㈱サンマックス厚木営業所 0462-29-6171

GVP

COMMODORE
AMIGA™

VIDEO TOASTER

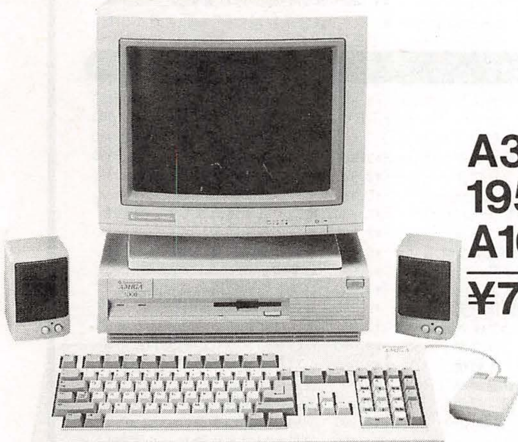
Amiga Makes It Possible!



A2000
1084S ステレオモニター
¥310,000



A500
スターターキット
¥127,000



A3000/50HD
1950モニター
A10 ステレオスピーカー
¥710,000

●システム2.04出荷開始！
GUIに磨きをかけ、さらに美しいインターフェイスになりました。

●すべてのAMIGAに日本語システム(ANS)と
日本語マニュアルがバンドルされ、環境も充実。

- Video Toaster2.0 ¥399,000
- Personal TBC Ⅱ ¥169,800
- Map Master for LW ¥14,000
- Map Master for Imagine ¥10,000

Imagine 2.0
24BIT対応のプロフェッショナル3Dレイトレソフト、レイトレソフトの定番、イマジンV2.0
¥65,000

Real 3D pro V1.4
リアルな質感でレンタリングが可能なプロフェッショナル3Dレイトレソフト
¥74,800

Pixel 3D Ver2
2Dビットマップ画像を3Dに変換、さらにImagine↔Light Wave3Dのオブジェクト変換も可能。
¥18,800

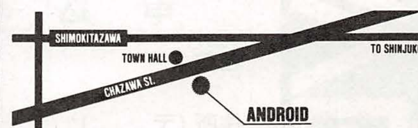
DigiView Media Station
DigiView Gold＋Digi Paint3＋ELAN Performer
¥37,000

■その他グラフィック、ゲーム、ユーティリティーからハードまで多数とりあつかっております。気軽におといあわせ下さい。

通信販売
TEL 03-3468-8361
FAX 03-3468-8373
お振込先：三菱銀行　下北沢支店
普通0008800 ㈲アンドロイド



ANDROID
☎03-3468-8361
Commodore GVP, Video Toaster 正規販売店



東京都世田谷区北沢1-40-9 2F
AM11:00〜PM8:00　定休：火曜

中古／ソフト&ハード
全国通販
横浜サードウェーブ
〒230 横浜市鶴見区鶴見中央5—10—23

☎045-505-2163
受付時間▶AM11：00～PM7：00(水曜休)
FAX▶045-505-2164(24時間)
振込口座▶太陽神戸三井銀行 京浜鶴見支店
㊢3282421㈲横浜サードウェーブ

YOKOHAMA THIRDWAVE

今月の高価買取例

本体
TOWNS2Fセット・TEL
TOWNSⅡセット…TEL
PC98DO……TEL
PC98DO+……TEL
スーパーファミコン…¥14,000
ゲームボーイ……¥5,500
PCエンジンDUO…¥30,000
スーパーCDROM…¥20,000
PCエンジン(白)……¥6,500
コアグラフィックス……¥7,500
メガドライブ……¥7,500
メガCD……¥25,000
ゲームギア……¥5,000
MSX
A1ST……TEL
A1WSX……¥19,000
A1WX……¥18,000
A1FX……¥14,000
A1F……¥11,000
F1XV……¥20,000
F1XDJ……¥18,000
F1XD……¥11,000
PHC70FD2……¥20,000
PHC70FD……¥14,000
MSX用モニター……TEL
MSX用プリンター…TEL

SDスナッチャー……¥3,000
FMパック……¥3,500
エメラルドドラゴン…¥2,000
ガゼルの塔……¥2,000
スナッチャー……¥3,500
ソーサリアン……¥2,000
提督の決断……¥3,000
ドラゴンナイトⅡ……¥2,000
信長の野望武将風雲録…¥3,000
フレイ(ターボR)……¥2,000
ロードス島戦記……¥2,000
PC98
ウィザードリィⅤ……¥3,500
ウィザードリィⅥ……¥4,000
A列車でいこうⅢ……¥3,000
三国志Ⅲ……¥5,000
斬Ⅱ……¥3,000
シムアース……¥4,000
関ヶ原……¥3,000
沈黙の艦隊……¥3,000
天下統一Ⅱ……¥3,000
パワーモンガー……¥4,000
ブランディッシュ……¥3,000
プリンセスメーカー……¥4,000
らんま1／2飛龍伝説…¥3,500
レイルロードタイクーン……¥3,000
ロードス島戦記……¥2,500

ロードス島戦記Ⅱ……¥3,500
その他……TEL
TOWNS
アトラス……¥3,000
ウィザードリィⅥ……¥3,500
ウルティマⅥ……¥3,500
サイレントメビウス……¥3,000
斬Ⅱ……¥2,800
ダイナソア……¥2,500
大戦略Ⅲ90……¥3,000
信長の野望武将風雲録…¥2,500
ブランディッシュ……¥3,000
その他……TEL
スーパーファミコン
がんばれゴエモン……¥3,000
魂斗羅スピリッツ ¥3,500
シムアース……¥4,000
シムシティ……¥3,500
スーパー三国志Ⅱ……¥5,000
スーパー信長の野望……¥6,000
スーパーファイヤープロレス……¥4,500
スーパーフォーメーションサッカー……¥3,500
ゼルダの伝説……¥3,500
ダンジョンマスター……¥4,500
ドラゴンボールZ……¥4,500
ドラゴンスレイヤー英雄伝説…¥4,500
ハットトリックヒーロー・¥3,500

遥かなるオーガスタ……¥4,000
バトルコマンダー……¥4,000
バトルドッジボール……¥4,000
ファイナルファンタジーⅣ……¥3,500
プロフットボール……¥3,500
ラグーン……¥3,000
レミングス……¥3,000
ロマンシングサガ……¥4,000
その他……TEL
PCエンジン
IQPANIC……¥3,000
スーパーバレーボール…¥3,000
スーパー桃太郎電鉄Ⅱ…¥4,000
ゼロヨンチャンプ……¥3,500
天外魔境……¥2,500
天外魔境Ⅱ……¥3,500
出たなツインビー……¥2,500
ドラゴンスレイヤー英雄伝説…¥3,000
バニラシンドローム……¥3,000
パロディウスだ……¥3,500
ブライ……¥3,000
未来少年コナン……¥2,800
モトローダーⅡ……¥2,500
モンビット……¥3,000
レディファントム……¥3,000
ワールドビーチバレー…¥2,500
その他……TEL

メガドライブ
F1サーカスMD……¥3,500
エルヴィエント……¥3,500
ゴールデンアックスⅡ…¥3,000
シャイニングフォース…¥3,500
スーパーファンタジーゾーン……¥3,000
ソニックザヘッジホッグ・¥2,500
信長の野望武将風雲録…¥6,000
不思議の海のナディア…¥3,500
その他……TEL
ゲームギア
アーリエル……¥1,200
アウトラン……¥1,200
GGアレスタ……¥1,200
ソニックザヘッジホッグ……¥1,200
忍者外伝……¥1,200
その他……TEL
CD(ゲーム，ニューミユージック，洋楽……高価買取
価格は変動します。必ず電話で確お送りください。
本体は箱，マニュアル，付属品等付きを基準とします。
ソフトは箱，マニュアル，付属品きのものに限ります。
送金手数料400円マイナスさせていたます。

中古在庫例

MSX本体
A1ST……¥49,800
A1WSX……¥38,000
A1WX……¥36,000
A1FX……¥30,000
A1F……¥25,000
F1XV……¥40,000
F1XDJ……¥36,000
F1XD……¥24,000
PHC70FD2……¥49,800
PHC70FD……¥30,000
MSX用モニター，プリンター……TEL
その他……TEL
MSXソフト
イースⅠ……¥4,980
イースⅡ……¥2,980
イースⅢ……¥2,980
イシターの復活……¥3,480
サークⅡ……¥4,480
三国志Ⅱ(D)……¥7,480
サラマンダ……¥2,980
シュバルツシルト……¥3,980
スーパー大戦略(R)……¥3,480
大航海時代(D)……¥4,980
ダンバイン……¥4,480
ドラゴンスレイヤー英雄伝説…¥3,980
ドラゴンナイト……¥3,980

フレイ(2+)……¥4,480
ブライ……¥3,480
ラストハルマゲドン……¥2,980
その他……TEL
PC98
エメラルドドラゴン(5)……¥4,980
三国志Ⅱ(3.5/5)……¥7,480
提督の決断(3.5/5)……¥7,480
ドラッケン(3.5)……¥3,980
ブライ上(3.5/5)……¥4,480
ブライ下(5)……¥4,980
ロードモナーク(5)……¥4,980
その他……TEL
TOWNS
ヴォルフィード……¥4,480
ギャラクシーフォースⅡ……¥4,980
サークⅡ……¥4,980
三国志Ⅱ……¥8,480
シムアース……¥7,980
シュバルツシルト……¥6,480
ダンジョンマスター……¥4,480
その他……TEL
メガドライブ
アウトラン……¥4,980
アフターバーナーⅡ……¥4,980
ヴァリス……¥3,980
ヴァリスⅢ……¥3,980

エアロブラスターズ……¥2,980
球界道中記……¥3,980
ゲイングランド……¥3,960
ゴールデンアックス……¥2,980
三国志列伝……¥3,980
サンダーフォースⅢ……¥2,980
斬……¥2,980
シャイニング&ザダクネス……¥3,980
シャドーダンサー……¥2,980
スーパー大戦略……¥4,980
スーパーモナコ……¥4,480
スーパーリーグ91……¥3,980
スタークルーザー……¥2,980
ソーサリアン……¥3,980
大魔界村……¥3,980
忍者武雷伝説……¥5,980
ノスタルジア……¥3,980
バハムート戦記……¥4,980
ヘビーノバ……¥3,980
ボナンザブラザーズ……¥3,980
北斗の拳……¥3,980
マイケルジャクソン……¥2,980
マスターオブモンスターズ……¥4,980
魔物ハンター妖子……¥3,980
モンスターワールドⅢ…¥4,980
雷電伝説……¥4,980
リングサイドエンジェル……¥2,980

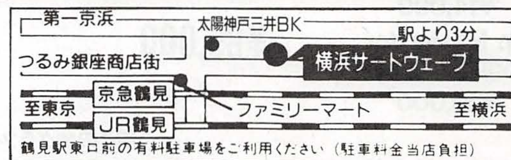
惑星ウッドストック……¥3,980
その他……TEL
PCエンジン
RTYPEⅠ……¥2,980
アストラリウス……¥2,980
イースⅠ，Ⅱ……¥5,980
イースⅢ……¥2,980
うる星やつら……¥2,980
エフェラ&ジリオラ……¥5,980
エルディス……¥2,980
究極タイガー……¥3,980
源平討魔伝……¥2,980
サイバーナイト……¥3,980
シャーロックホームズ…¥3,980
スーパー大戦略……¥2,980
スプラッターハウス……¥3,980
ダライアスプラス……¥2,980
ダンジョンエクスプローラ……¥2,980
天使の詩……¥4,980
ドラゴンセイバー……¥3,980
ネクタリス……¥3,980
ネクロスの要塞……¥3,980
バスティール……¥2,980
パワーイレブン……¥3,980
ファイヤープロレス2…¥6,900
プリンスオブペルシャ…¥4,980
ポピュラスザプロミストランド…¥3,980

マーダークラブ……¥2,980
マスターオブモンスターズ……¥3,980
マンホール……¥3,980
ラストハルマゲドン……¥2,980
らんま1/2とらわれの花嫁¥4,980
その他……TEL
電話で在庫確認をして、予約をとってから送金してください。
予約なしの送金はかたくお断りします。
ソフトの通信販売は2本以上でお願いします。
価格は変動することがあります。
わいせつソフトの取扱いは一切いたしませんので問い合わせご遠慮ください。
電波新聞社製ジョイスティック取扱いしています。
3月もソフト店頭セール実施
MSX，X68，MDなど
春休み及び毎土、日
88本体限定特価品あり
¥19,800より

ご案内

●価格・在庫は変動しますのでお電話で御確認下さい。
●ご送金は必ずお電話でのお申込み後にお願い致します。
●現金書留にてのご送金は申込書(メモ用紙)を同封して下さい。
●銀行振込の場合は、申込時にお名前、ご住所等をお聞かせ下さい。

★買取の場合は商品名、お名前、ご住所等を明記したメモ用紙を同封して下さい。
★直接、店頭にお持ちになる場合は、身分証明書と印鑑をご用意下さい。
(高校生以下の方は、ご両親の承諾書が必要です)



鶴見店 ☎045-505-2880

申込書	売りたい／買いたい	マイコンベーシックマガジン
フリガナ 名前　　才		商品名・値段
住所(〒　　)		
電話	保護者名　　印	

代金着払い
コレクトサービスシステム導入！

OAの専門店アイ・エヌ・シー

Dynamic Price

現金特価で
●クレジット
●リース

価格は常に変動します。ご確認下さい。（消費税は含まれておりません）

周辺機器・OA機器、ほとんどのメーカー扱っております。

新品パソコン

14インチカラーディスプレイセット特価

PC-9801FA(U)2…………¥335,000
PC-9801DA2…………¥295,000
PC-9801NS/T40仕様 ……¥249,800
（ディスプレイを除く）
PC-386GS2/5……………¥338,000
（ハイレゾ15インチ付）
PC-386GE2/5……………¥225,000

TOWNS 限定 セット

FM TOWNS 20F セット特価 ¥?38,000
FM TOWNS 40F セット特価 ¥?45,000
FM TOWNS 80F セット特価 ¥?43,000
FM TOWNSⅡ/CX100セット特価 ¥?36,000
FM TOWNSⅡ/CX40 セット特価 ¥?68,000
FM TOWNSⅡ/CX20 セット特価 ¥?95,000
FM TOWNSⅡ/CX10 セット特価 ¥?76,000
FM TOWNS/UX20 セット特価 ¥?12,000
FM TOWNS/UX10 セット特価 ¥?95,000
(FMT-DP533、FMTKB101A付)
但し、モデルUXセットはディスプレイ除く

●NEC PC-9801FA(U)2…定価¥458,000 ➡ ¥299,800
●NEC PC-9801DA(U)2…定価¥448,000 ➡ ¥259,800
●NEC PC-9801DS2(U)2…定価¥358,000 ➡ ¥219,000
●NEC PC-9801UF……定価¥218,000 ➡ ¥138,000
●NEC PC-9801UR……定価¥218,000 ➡ ¥138,000
●NEC PC-9801T/F51……定価¥850,000 ➡ ¥585,000
●NEC PC-9801T/F71……定価¥950,000 ➡ ¥653,000
●NEC PC-9801CS2……定価¥398,000 ➡ ¥253,000
●NEC PC-9801NC……定価¥598,000 ➡ ¥410,000
●NEC PC-9801NS/T……定価¥288,000 ➡ ¥203,000
●NEC PC-9801NS/T40…定価¥398,000 ➡ ¥273,000
●NEC PC-9801NS/E……定価¥278,000 ➡ ¥175,000
●NEC PC-9801NS/E40…定価¥418,000 ➡ ¥248,000
●EPSON PC-386S-STD……定価¥498,000 ➡
●EPSON PC-386G-STD……定価¥750,000 ➡
●EPSON PC-386GS2/5……定価¥398,000 ➡
●EPSON PC-386GE2/5……定価¥298,000 ➡
●EPSON PC-386P……定価¥328,000 ➡
●EPSON PC-386NAE……定価¥238,000 ➡
●EPSON PC-386NW2……定価¥278,000 ➡
●EPSON PC-386BL-STD…定価¥378,000 ➡
●EPSON PC-386NW1B……定価¥418,000 ➡
●EPSON PC-286LP……定価¥398,000 ➡

超特価!!
価格御相談下さい。

新品プリンター

キャノンレーザープリンター
SUPER LASER SHOT
LBP-B406E
定価￥398,000
キャンペーン超特価

●NEC PC-PR201/80A・定価¥275,000 ➡ ¥175,000
●NEC PC-PR201/65A・定価¥215,000 ➡ ¥136,000
●NEC PC-PR201/60…定価¥135,000 ➡ ¥79,800
●EPSON VP-2061PC……定価¥130,000 ➡ ¥90,800
●EPSON HG-5130PC……定価¥228,000 ➡ ¥159,800
●EPSON HG-4000PC……定価¥198,000 ➡ ¥123,000
●EPSON AP-1000PC……定価¥99,800 ➡ ¥69,800
●EPSON AP-300(ケーブル付)‥定価¥59,800 ➡ ¥39,800
●Canon BJ-330J(VPセット)・定価¥208,000 ➡ 超特価
●Canon BJ-10V Select‥定価¥79,800 ➡ 特価
●Canon BJ-10V Custom・定価¥69,800 ➡ 特価

水平プリンター
●NEC PC-PR700X……定価¥588,000 ➡ ¥404,800
●NEC PC-PR700J……定価¥398,000 ➡ ¥275,000
●EPSON VP-5150PC……定価¥750,000 ➡ ¥548,000
●EPSON FBP-3000PC…定価¥246,000 ➡ ¥179,000
●OKI MICROLINE8340V/2‥定価¥318,000 ➡ ¥225,000
●OKI MICROLINE8340V/3‥定価¥378,000 ➡ ¥268,000

レーザープリンター
●EPSON LP-2000……定価¥198,000 ➡ ¥138,000
●CANON LBP-A404 LIPSⅡ/Ⅲ…… ➡ 特価
●FUJIXEROX 4108Ⅱ……定価¥498,000 ➡ ¥328,000
●NEC PC-PR1000/2…定価¥227,000 ➡ ¥158,000
●NEC PC-PR2000/4…定価¥445,000 ➡ ¥308,000
●NEC PC-PR4000/4…定価¥768,000 ➡ ¥548,000

新品ディスプレイ

I.Oデーター
グラフィックボードGA-1024iセット
（GA1024i＋15インチハイレゾノーマルモニター）
特価 ➡ ¥148,000

●I.Oデーター グラフィックボードGA-1024・定価¥98,000 ➡ ¥69,800
●三菱電気 XC-98Ⅶ……定価¥128,000 ➡ 特価
●三菱電気 XC-1498CⅡ……定価¥107,000 ➡ 特価
●三菱電気 FHL-31WEXⅡPC-H98月・定価¥683,000 ➡ ¥428,000
●NEC N-5925R……定価¥598,000 ➡ ¥413,000
●NEC N-5924U……定価¥233,000 ➡ ¥163,000
●NEC PC-KD881……定価¥118,000 ➡ ¥69,800
●NEC PC-KD882……定価¥89,800 ➡ ¥52,800
●EPSON CR-5500……定価¥168,000 ➡ ¥116,000
●EPSON CR-7000……定価¥248,000 ➡ ¥183,000
●アイデクソン MF-5017……定価¥248,000 ➡ ¥超特価
（17インチハイレゾ/ノーマル）
●アイデクソン DF-3017……定価¥198,000 ➡ 超特価
●アイデクソン DF-3021……定価¥298,000 ➡ 超特価

新品ラムボード（I.Oデーターは IOSソフト付です）

●メルコ EMJ-2000R……¥21,800
●メルコ EMJ-4000R……¥31,800
●メルコ EMJ-8000R……¥62,800
●メルコ EDA-4000R……¥27,800
●メルコ EDA-8000R……¥57,500
●メルコ EFA-4000……¥27,800
●メルコ EFA-8000……¥57,500
●I.O PIO-PC34FX-2ME……¥21,800
●I.O PIO-PC34FX-4ME……¥31,800
●I.O PIO-PC34FX-8ME……¥58,000
●I.O DA134-4ML……¥25,300
●I.O DA134-8ML……¥51,000
●I.O FA134-4M……¥25,800
●I.O FA134-8M……¥50,600

新品ハードディスク

●ICM INTER-300W……定価¥398,000 ➡ ¥279,000
●ICM INTER-500W……定価¥548,000 ➡ ¥383,000
●ICM INTER-100WN……定価¥128,000 ➡ ¥84,800
●ICM INTER-100WS……定価¥128,000 ➡ ¥89,800
●ICM INTER-180WS……定価¥198,000 ➡ ¥138,000
●ICM HC-100N……定価¥138,000 ➡ ¥89,800
●ICM HC-100ES……定価¥138,000 ➡ ¥79,800
●ICM HC-135ES……定価¥188,000 ➡ ¥108,000
●ICM HC-180ES……定価¥218,000 ➡ ¥125,000
●ICM MO-3120(PCキット付)……定価¥198,000 ➡ ¥168,000
●日本テクサ TRUST-120L……定価¥108,000 ➡ ¥超特価
●日本テクサ STATION120L……定価¥118,000 ➡ ¥超特価
●日本テクサ STATION180SⅡ……定価¥198,000 ➡ ¥超特価
●日本テクサ TRUST-180SⅡ……定価¥198,000 ➡ ¥超特価
●日本テクサ TR-NE40……定価¥98,000 ➡ ¥超特価
●日本テクサ TR-NE80……定価¥112,000 ➡ ¥超特価
●日本テクサ TRUST-IN80……定価¥118,000 ➡ ¥超特価
●日本テクサ TRUST-GT100R…定価¥118,000 ➡ ¥超特価
●日本テクサ STATION-GT100R…定価¥128,000 ➡ ¥超特価
●キャラベル AV40SXE……定価¥128,000 ➡ ¥超特価
●キャラベル AV80SXE……定価¥148,000 ➡ ¥超特価
●キャラベル AV-100HGS/E……定価¥114,000 ➡ ¥79,800
●キャラベル AV-120HGS/E……定価¥132,000 ➡ ¥92,800
●ティアック DD-101A……定価¥178,000 ➡ ¥112,000
●ティアック HD-41A……定価¥88,000 ➡ ¥53,500
●ティアック HD-101……定価¥128,000 ➡ ¥77,800
●緑電子 DOODA!A-100……定価¥118,000 ➡ ¥51,000
●緑電子 ビルトN40……定価¥98,000 ➡ ¥56,800
●テクノジャパン PD-125E……定価¥112,000 ➡ ¥76,800

中古パソコン

※在庫は24時間中古ストックインフォメーション TEL.0424-95-0616へお問い合わせ下さい。

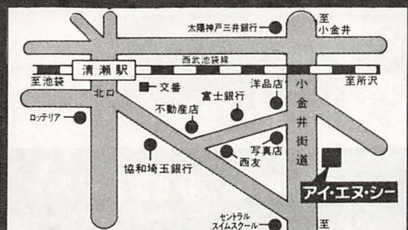
●NEC PC-9801RA21…… ➡ ¥208,000
●NEC PC-9801RA2…… ➡ ¥195,000
●NEC PC-9801RS21…… ➡ ¥168,000
●NEC PC-9801RX2…… ➡ ¥128,000
●NEC PC-9801VX21…… ➡ ¥108,000
●NEC PC-9801VM2(640K)…… ➡ ¥74,800
●NEC PC-9801UV2(640K)…… ➡ ¥74,800
●NEC PC-9801UV11…… ➡ ¥79,800
●NEC PC-9801NS20…… ➡ ¥153,000
●NEC PC-9801NS…… ➡ ¥113,000
●NEC PC-KD854…… ➡ ¥29,800
●NEC PC-KD853…… ➡ ¥35,000
●EPSON PC-286V-STD…… ➡ ¥89,800
●EPSON PC-286VE-STD…… ➡ ¥99,800
●EPSON PC-286VF-STD…… ➡ ¥109,800
●EPSON PC-386VR-STD…… ➡ ¥138,000

下取交換表

（表にない機種はお気軽にお電話下さい。）
どんどん現金買取!!

24時間中古ストックインフォメーション
☎0424-95-0616

下取 \ 交換	PC-9801FA(U)2	PC-9801DA(U)2	PC-9801NS/T	PC-9801NS/T40	PC-386GS2/5	PC-386GE2/5	PC-386P2
PC-9801RA21	￥130,000	￥80,000	￥28,000	￥95,000	￥82,000	￥15,000	￥5,000
PC-9801RX21	￥200,000	￥150,000	￥98,000	￥165,000	￥152,000	￥85,000	￥75,000
PC-9801VX21	￥222,000	￥172,000	￥120,000	￥187,000	￥174,000	￥107,000	￥97,000
PC-9801NS/E	￥175,000	￥125,000	￥73,000	￥140,000	￥127,000	￥60,000	￥50,000
PC-9801NS	￥215,000	￥165,000	￥113,000	￥180,000	￥167,000	￥100,000	￥90,000
PC-286VE-STD	￥235,000	￥185,000	￥133,000	￥200,000	￥187,000	￥120,000	￥110,000
PC-286VF-STD	￥225,000	￥175,000	￥123,000	￥190,000	￥177,000	￥110,000	￥100,000
PC-386VR-STD	￥195,000	￥145,000	￥93,000	￥160,000	￥147,000	￥80,000	￥70,000



●ご案内 池袋より西武池袋線
乗車約20分清瀬駅下車改札口を出て左手北口より徒歩2分

●お申し込み、お問い合わせは **0424・91・0181**(代)

FAX: 0424-91-8589

INC 有限会社 アイ・エヌ・シー
〒204 東京都清瀬市元町1-13-33

●営業時間：平日11:00〜19:00/水・日・祭日12:00〜18:00
●各会社、官公庁様各様式にてお承り申し上げます。
●4月1日より"太陽神戸三井銀行"から"さくら銀行"に変わります。

お振込みは➡ 太陽神戸三井銀行清瀬支店 当座66697有限会社アイ・エヌ・シー
配送は➡ 入金確認次第発送します。着払可能。注文前に納期をご確認下さい。
送料は➡ 本州800円、その他1000円、離島は別途料金になります
アフターサービス➡ 1週間以内の初期不良は当社で確認後交換いたします。

新品・パソコン、ワープロ等全製品メーカーの保証付

今月のセット推奨品

NEC PC-9801 FA2

NEC PC-9801FA2	¥458,000
NEC PC-KD854N	¥ 84,800
定価	¥542,000

現金価格 ¥349,000
クレジット例 初回13,250 13,100×35回

NEC PC-9801 DS2

NEC PC-9801DS2	¥358,000
NEC PC-KD854N	¥ 84,800
定価	¥442,800

現金価格 ¥252,000
クレジット例 初回12,375 9,300×35回

NEC PC-9801 DX2

NEC PC-9801DX2	¥318,000
NEC PC-KD854N	¥ 84,800
定価	¥402,800

現金価格 ¥224,000
クレジット例 初回9,125 8,300×35回

NEC PC-9801 NS/T

NEC PC-9801NS/T	¥288,000
プリンター	¥ 74,800
プリンターケーブル	¥ 7,500
定価	¥370,300

現金価格 ¥254,000
クレジット例 初回12,375 9,300×35回

NEC PC-9801 NS/T40

NEC PC-9801NS/T40	¥398,000
プリンター	¥ 74,800
プリンターケーブル	¥ 7,500
定価	¥480,300

現金価格 ¥322,000
クレジット例 初回14,125 11,800×35回

EPSON PC-386GS5

EPSON PC-386GS5	¥398,000
NEC PC-KD854N	¥ 84,800
定価	¥482,800

現金価格 ¥297,000
クレジット例 初回13,750 10,900×35回

EPSON PC-386GE5

EPSON PC-386GE5	¥298,000
NEC PC-KD854N	¥ 84,800
	¥382,800

現金価格 ¥231,000
クレジット例 初回11,375 8,600×35回

EPSON PC-CLUB

EPSON PC-CLUB	¥168,000
NEC PC-KD854N	¥ 84,800
定価	¥252,800

現金価格 ¥144,000
クレジット例 初回 9,070 5,300×35回

EPSON PC-386 NW2

EPSON PC-386NW2	¥278,000
プリンター BJ-10V	¥ 74,800
プリンターケーブル	¥ 7,500
定価	¥360,300

現金価格 ¥208,000
クレジット例 初回11,000 7,700×35回

EPSON PC-386NOTE AE

EPSON PC-386NOTEAE	¥238,000
プリンター BJ-10V	¥ 74,800
プリンターケーブル	¥ 7,500
定価	¥320,300

現金価格 ¥213,000
クレジット例 初回10,375 7,900×35回

コンピュータ本体

製造元	名称	ストップ価格
NEC	PC-9801FA2	310,000
NEC	PC-9801FA5	398,000
NEC	PC-9801CS2	279,000
NEC	PC-9801DS2	213,000
NEC	PC-9801DS/U2	214,000
NEC	PC-9801DX2	185,000
NEC	PC-9801NC	410,000
NEC	PC-9801NS/T	210,000
NEC	PC-9801NS/T40	278,000

製造元	名称	ストップ価格
EPSON	PC-386P2	188,000
EPSON	PC-386GS5/2	258,000
EPSON	PC-386GS5E/2E	420,000
EPSON	PC-386GE5/2	192,000
EPSON	PC-286C(CLUB)	105,000
EPSON	PC-386NW1B	239,000
EPSON	PC-386NW2	164,000
EPSON	PC-386NOTE AE	169,000
EPSON	PC-286VJ5	154,000

ディスプレー

製造元	名称	ストップ価格
NEC	PC-KD854N	39,800
NEC	PC-KD881	75,000
NEC	PC-KD882	54,000
NEC	PC-TV454	72,000
NEC	PC-TV455	83,000
EPSON	CR-4050	48,000
EPSON	CR-5500	89,000
三菱	XC-1498C2	46,000
シャープ	CU-14FD	39,800
シャープ	CU-14KD	52,000

プリンター

製造元	名称	ストップ価格
NEC	PR-150T	43,000
NEC	PR-150N	49,000
NEC	PR-150VL	57,800
NEC	PR-150VH	59,000
NEC	PR-201/45L	68,000
NEC	PR-201/60A	107,000
NEC	PR-201/65A	142,000
スター	JR-200CL	68,000
キヤノン	BJ-10V	44,000
キヤノン	BJ-10V CUSTOM	49,000
キヤノン	BJ-10V SELECT	57,000
キヤノン	BJ-300J(VPモデル)	102,000
キヤノン	BJ-330J(VPモデル)	108,000
キヤノン	LBP-B406E	295,000
EPSON	AP-300BK	38,000
EPSON	AP-600PC	45,000
EPSON	AP-900PC	55,000
EPSON	VP-1350PC	58,000
EPSON	VP-1047PC	78,000
EPSON	VP-2600PC	83,000

ワープロ

富士通	OA-30AX301	148,000
富士通	OA-30SX301	138,000
東芝	JW-95HV	159,000
東芝	JW-95JV	133,000
シャープ	WD-A551	149,000
シャープ	WD-A561	172,000
NEC	文豪ミニ7RX	89,000
NEC	文豪ミニ7SD	125,000
NEC	文豪ミニ7SX	146,000
NEC	文豪ミニ5SX	125,000

周辺機器

(ハードディスク)		
緑電子	LITTLE-E40MK2	58,000
ELP	LH-1001	68,000
日本テクサ	TRUST-120L	92,000
(外付フロッピードライブ)		
3.5インチ1ドライブ		22,000
3.5インチ2ドライブ		39,000
5インチ1ドライブ		26,000
5インチ2ドライブ		45,000
(RAM)		
I・Oデータ	Pio PC34FX-2ME	24,000
I・Oデータ	Pio PC34FX-4ME	34,000
(モデム)		
アイワ	2400全モデム(PV-A24B5)	32,000
アイワ	2400全モデム(PV-M24B5)	32,000

1.お申し込みは今すぐ☎フリーダイヤル0120-139-601 受付時間 10:00〜19:00

2.お振込み先は⇨協和埼玉銀行・池袋副都心支店・普通337967・ストップへ。

- お支払いは銀行振込み、または郵便書留めでお願いします。 ●ご入金確認後に商品を発送します。
- お申し込み後7日以内にご入金が無い場合は、お申し込みは取り消したものとして処理します。
- 表示の価格には消費税が含まれておりません。 ●送料は1個1,000円(九州・北海道・沖縄・島部地域除)です。
- 価格は平成3年 2月10日現在のものです。お申込み時にご確認下さい。
- 〈 〉内数字は、メーカー希望小売価格です。●お問合わせは(03)3986-1396へ

※クレジット販売大歓迎
詳しくはお電話にて。

ストップ・ザ・プライス
パソコンファンをサポートする

ストップ

〒170 東京都豊島区南池袋2-5-2
池袋ジョリマリエビル 相銀サービス㈱内
TEL 03-3986-1396㈹

皆さんに親しまれて10年。
㈱キョーワインターナショナルは、着実に歩んでいます。

1991年
COMBO AV
10年の実績を生かし、数々の改良が　。最新、最強のマシーン。

1988年
KIC-045 DX
ベストセラー。
多勢のマニアより絶賛の声々々　。

1986年
コントロールBOXの第一号。元祖です。

1981年
マニア向販売開始。
おなじみの広告……。

業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安！

アーケードゲーム専門店が秋葉原にオープン!!
基板在庫豊富・懇切丁寧。特価基板いろいろ!!
親切価格!!
マニアのみんなもそうじゃない人も、ゲームが好きなら一度遊びにおいでよ!!
――――――――― ぜひ、お立寄り下さい。

〒101 東京都千代田区外神田1-9-5 長嶋アルファービル



☆営業時間 PM1:00〜PM7:00(水曜日定休)

秋葉原に直販ショップがオープンしました！

ゲームライクなスペシャルバージョン出現

いちばん新しいコントロールBOX
॥
"COMBO AV"

高画質なS端子対応

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）

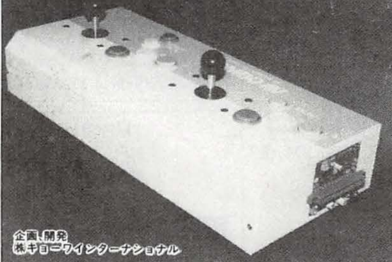
COMBO AVの機能（サイズ W:470 D:200 H:155㎜）

◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド＆ステレオTV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ(取替もワンタッチ)
◆各トリガーボタン単独スピード切換付オートトリガー(ファイヤー、ボンブ、ミサイル等の各々のトリガースピードが自由に設定
◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。又、6ボタンの改造可。

満足のいく性能で安心価格

"コンボAV"
● Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………………¥34,000
● Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)………………¥29,000
● VRタイプ(上記両方対応＋RF付)………………¥37,000

機能性重視・新設計　技術の結集
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで最も堅固なマシーン



■スーファミと同じ高性能出力I.C.を使用しています。ビデオ録画OK!!
■他機種と比べて下さい。違いがわかります。

朗報!! **適正電圧が一目で判る!!**（実用新案申請済）

COMBO AVの付属品として電圧チェッカーが新発売!!
使用する基盤によって適正電圧がそれぞれ違います。発光ダイオード5ヶによって適正値が表示されますので、とっても便利です。故障も未然に防げます。
● COMBO AV各タイプをご購入の方は無料で付属。(以前にご購入の方は送料共1,000円です)
● 他社のコントロールBOXにも使用できます。
JAMMAハーネス仕様…………………5,000円



ゲームマシンのしくみが楽しみながらよくわかる。
COMBO AV 自作キット
完成価格の各5,000円引きです！

キューティー鈴木の
「いっしょにしようよCOMBO AV」
© JWP WAKO.
制作取扱説明ビデオ付

ホットな最新情報(在庫表)は62円切手2枚同封の上、右記へ！

㈱キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区西品川2-6-3)
TEL.03-5496-1046㈹ FAX.03-5496-1047

ゲームに金縛り!!

風まかせの人生

作・画 石川次郎

サブタイトル！「テクナートを大きくするのはアナタです」

ここに一人のごく平凡なパンクスがいた。

と思ったら、大マチガイ……

クルッ

4.8メートル

彼は、横っ風が吹くと……たおれる。

バフッ

アン

ステン

そして、風の吹く方向へと、また歩いてゆくという……。

ピューー

テクテク

風の吹く方向へと歩いてゆくのであった。

彼はこうして一生風まかせの人生を送るのであった……

テクナート

ホレこい ホレこい!

よ〜し、アイツもうすぐこっちへくるぞっ!!

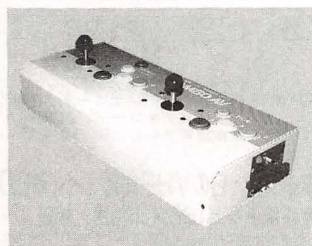
〒556
大阪市浪速区
日本橋4-2-20
コア日本橋2F
TEL 06-643-7641
FAX 06-643-7645

そしてまた横っ風が吹くと倒れ……

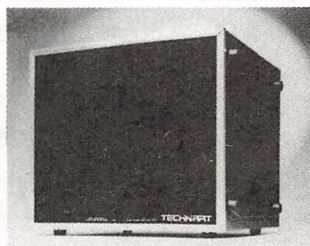
バフ〜ッ

ピュ〜ッ

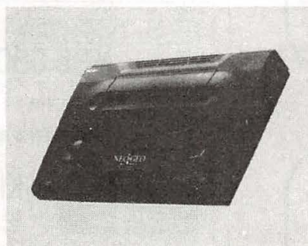
ムン



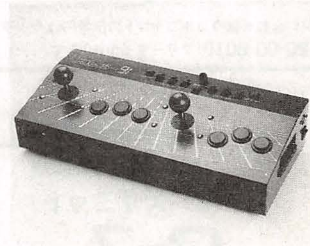
■COMBO AV
2スピーカーによるサラウンド&ステレオ機能。ヘッドホン・TV・CRTからでも音声が出せます。高出力電源(5V 8A)で安定した画像。オートトリガーは、単独スピード切り替え可能。ビデオ出力のVタイプ￥34,000 RGB出力のRタイプ￥29,000 V＋RのVRタイプ￥36,000です。
6ボタンゲーム対応は￥3,000アップです。



■18インチRGBモニター ￥80,000
ビデオゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB対応、15Khz/24Khz切替可。
縦画面／横画面兼用、画質調整はすべて前面からできます。高画質対応。
入力はアナログ21ピン及び15ピンです。
※類似品にご注意。



■NEO-GEOシステム
高品位なグラフィック/サウンドは、まさにAVエンタテイメントの先鋭。最大330メガビットもの大容量ロムアクセス、拡大/縮小も自由に行えます。メモリーカードの使用で、ゲームセンターでも手軽にゲームプレイの継続ができます。
本体(コントローラ付) ￥48,800
ゲームカセット ￥13,800〜
ビデオ出力標準、RGB21ピンケーブル別売。



■コントロールBOX KIC'S-91
連射切り替えスイッチ、速度調整ボリュームは、BOX上部にあります。ヘッドホン端子付、ビデオコンバーターの調整もBOX外部よりできます。
Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力に接続するだけでプレイできます。￥35,000
Bタイプ RGB入力のあるモニター(200ライン、15kHz)が使えます。￥29,000
Cタイプ A＋Bの機能です。￥38,000
6ボタンゲーム対応は￥3,000アップです。

☆テクナートならではのメリット!!

①テクナートでお買い上げの商品は、テクナートが責任をもって買い取ります。
②メンバーズカードの発行でますますオトクになりました!! スタンプを集めるといいコトがありますよ!!
③技術力を誇るテクナートならではの完全アフターサービス体制が売りものです。他店で買われた基板でも修理できます。
④お客様のニーズに応えて開発依頼も承ります。
⑤商品は店頭で実際にプレイして確認して買えます。
⑥コピー商品は一切扱ってませんので安心です。
⑦コントロールBOXと基板を同時に買われたらハーネス1本がサービスになります!!

☆中古基板は、在庫3000枚!!

なつかしのレトロゲームから新品基板まで、基板のことならテクナートにおまかせ下さい。
入荷時と出荷時の2度のチェックで品質は万全。
もちろんマニュアルや保証もついてます。

☆通信販売もやってます!!

安心な代金引換え発送もできます。

☆ゲーム基板の価格は、本誌バイヤーズガイドをごらん下さい。

注）価格は変動しますので、ご注文前にTELで確認して下さい。

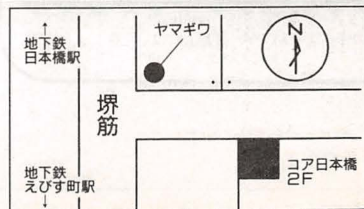
●詳しい資料ご希望の方は62円切手3枚同封のうえ、テクナートBM係までお送り下さい。

テクナート

●本社ショールームにて、展示販売中!!

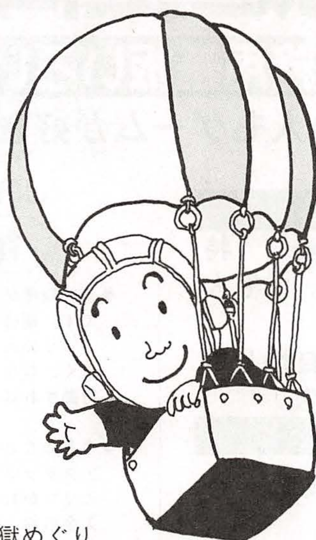
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL. 06-643-7641

●営業時間：AM10：00▶PM8：00
日・祭日は休みです!!



大満足価格で天にも昇る気分！

アマテラス	8,000
アクトフェンサー	12,000
Ｒ－タイプ	20,000
Ｅ．Ｄ．Ｆ．	15,000
Ａ－ＪＡＸ	25,000
ウルトラマン	45,000
Ｘマルチプライ	30,000
キューブリック	10,000
クォース	15,000
グロブダー	25,000
グリーンベレー	7,000
源平討魔伝	20,000
サイドアーム	8,000
シルクワーム	15,000
スーパーフォーミラー	45,000
戦場	12,000
ゼクセクス	95,000
ダイナミックＣＣ（Ｐ付）	50,000
タフターフ	15,000
ダブルドラゴン	15,000
ダブルドラゴンIII	20,000
ＷＷＦスーパースターズ	50,000
タツジン	20,000
チェルノブ	25,000



地獄めぐり	25,000
中華大仙	8,000
ドラゴンセイバー	90,000
ニュージランドストーリー	35,000
バルガス	10,000
パンクショット	15,000
バラデューク	25,000
バンダイク	20,000
ピストル大名の冒険	30,000
ファンタズ	35,000

プラスアルファー	32,000
モンスターレアー	30,000
ラビオレプス	15,000
ライフフォース	23,000
リングの王者	15,000
レインボーアイランド	25,000
ロットランド	32,000
ワイルドファング	25,000
ワールドスタジアム90	30,000

〈ロムキット〉

レッスルウォー	15,000
エイリアンストーム	8,000
ブロックシード	10,000
マーベルランド	12,000
球界道中記	10,000
ドラゴンセイバー	25,000
ミズバクの大冒険	15,000
ガンフロンティア	15,000
キャメルトライ（Ｐ付）	15,000
セイントドラゴン	10,000
伊賀忍術伝	10,000
ロードオブキング	12,000
プラスアルファ	15,000

げむげむは商品先送り、代金後払いです。在庫は日々変動します。お電話で確認して下さい。

★この他に4000円、3000円、2000円の基板もあります。パーツもあります。おハガキで価格表、会員証を請求して下さい。返信用切手は不要です。

お買いあげ金額10%分のクーポン券（金券）を差し上げます。
次回の購入時に割引券として利用できます。
※ただし、お買いあげ金額３万円以上の方に限らせていただきます。

海外版ゲーム機・ソフトの情報をお教えします。ご希望の方はおハガキで。



プレゼント

得

マンガを使ったやさしい技術マニュアルを無料で差し上げます。
①ハーネス編②サウンド編③ナムコシステムI・IIのサービススイッチ
④特殊パネル(数量に限りがあります。先着順にお送りします)
ご希望の方は①～④のいずれかの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いてハガキでお申し込み下さい。

幻夢幻夢
（げむげむ）

株式会社 ケイアンドユウ
フリーダイヤル（料金無料）
0120-107855
TEL 06(783)7855
〒577 東大阪市高井田本通５丁目２番

★ 御注文方法 ★

まず、お電話下さい。(在庫と価格を確認して下さい。)
合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。(1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。)
(1万円以下の場合は、お客様負担になります。)
次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。(送料幻夢幻夢負担)
②ヤマト宅急便代引でお送りします。商品配達時に配達員にお支払い下さい。

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ 詳しくは、お電話で

銀行振込先
東洋信用金庫 森ノ宮支店
普通 095883
ゲムゲム

ドカーンと高額 即金 買取り！

買取表 ●付属品が欠品の場合、査定金額が下がりますので電話にて確認して下さい。 ●平成4年3月1日現在の価格です。

PC-9801VM2	¥ 20,000	PC-9801RS51	¥110,000	PC-KD854	¥15,000
PC-9801VX2	¥ 40,000	PC-9801RA2	¥120,000	PC-KD853	¥18,000
PC-9801VX21	¥ 50,000	PC-9801RA5	¥150,000	PC-KD854N	¥18,000
PC-9801VX41	¥ 65,000	PC-9801RA21	¥130,000	PC-KD853N	¥20,000
PC-9801RX2	¥ 75,000	PC-9801RA51	¥150,000	FACOM K-10シリーズ	高額買取
PC-9801RX21	¥ 80,000	PC-9801N	¥ 30,000	NEC 3100シリーズ	高額買取
PC-9801RX4	¥ 80,000	PC-9801NV	¥ 45,000		
PC-9801RX41	¥ 90,000	PC-9801NS	¥ 60,000		
PC-9801RS21	¥100,000	PC-9801NS-E	¥ 75,000		

●当社は買取りのみおこなっております。販売はおこなっておりません。

●価格は変動しますのでTELにてご確認ください。

私が買取マン。高く買います！

定休日
日曜日及び
第2・第4土曜日

毎週月曜日は
特に**高額**にて
買取りいたします！

パソコン買取り専門店
日本OAオークション
〒335 埼玉県戸田市新曽南1丁目6番5号
TEL. 0484(33)3555
FAX. 0484(46)0902

〈マイコンBM '92/4〉

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

PC-9801(5" or 3.5")シリーズ

各12,180円ふしぎの海のナディア, AIII・HD版, 将棋聖天, らんま1/2飛龍伝説, プリンセスメーカー, 提督の決断, 三国志III(サウンド付13,980円), サイレントメビウス, 各10,530円ウィザードリィB・C・F, 関ヶ原, 沈黙の艦隊, ヨーロッパ戦線, バランス オブ ザ・プラネット, 天舞−三国志正史, GUY, パワーモンガー, AIII, シム・アース, 遙かなるオーガスタ, 指輪物語, 銀河英雄伝説IIDX+Set, バトルガール, 下天, シュヴァルツシルトIII, リーディングカンパニー, 9,350円キングクエストV, 9,180円アトラス, 各8,380円続・ダンジョンマスター, ウルティマVI, 各8,100円ロードス島戦記II, 天下統一II, 幻影都市, ブランディッシュ, 太閤立志伝, メックブリゲード, アドバンスドロードモナーク, 信長の野望シリーズ各種, 大戦略III'90, 斬II, 義経, 億万長者II, ジョシュア, アルシャーク, 魔導物語1-2-3, マーキュリー2, プレイメーカーフットボール, アークスIII, 雀豪III, 雀皇登竜門II, フラッシュポイント1, 2, 3セット, KIGEN(輝源), レミングス, ポピュラス, レジオナルパワーII, 蘭丸, SUZAKU, パンツァーカイル, エイブハンターJ, BURAI下巻, ガンダムデザートOP, 永世名人II, ダイナソア, ホーリーナイト, エメラルドドラゴン, ヴェインドリーム, 聖戦士ダンバイン, ベストプレーベースボール新データ版, ウィザードリィ#1〜#3, スーパーバトルスキンパニック, 異獣王, パワード・ギャルズ, 魔女っこクミ, 各7,480円プラネットフォールII, ロボクラッシュ98, 華麗なる人生, ビーストII, ライフ＆デス, PGAツアーゴルフ, ワールドゴルフIII, サークII, コンチネンタル, ジャパンバッシング, ジーザスII, クインティアロード, AD＆Dドラゴンオブフレイム, ブルトンレイ, ドラゴンスレイヤー, プリンスオブペルシャ, エアーコンバットII, 麻(彩子)雀, ドラゴンピンク, 電脳学園・II・III, ミスティブルー, ブラックレインボーII, 各6,630円妖獣クラブカスタム, XIX(ギゼ！), ドラゴンナイトIII, 狂った果実, ジョーカーII, 秘密の花園, GIDDY(ギディ), PONYON(ポニオン), マーシャルエイジ, スウィートエモーション, 麻雀遊園地, 星の砂物語2, HOT PRINT・2, パラ・ダイス, ブラッドシード, ミラージュ, ロイヤルブラッド, レッスルエンジェルス, ドラゴンプリンセス, ストラッシュ, フレイ, 煩悩予備校2, CALII, FOXY2, シャングリラ, キミだけに愛を, ELLE, アルテミス, ロゼ, 群雄三国志, ガゼルの塔, スケ番戦国史, キャンキャンバニースピリッツ, 雀ボーグすずめ, 麻雀クリニック増刊号, 卒業写真・美姫, 各5,830円舞(まい), ランスIII, プランマーカー, 美少女大図鑑, 101回目のアプローチ, うるま, 2069AD, 闘神都市, D・P・S SG set2・3, DOR(ドア), ルーンワース2・3, 水龍士外伝, PUREII, ドラゴンナイト, DE-JA, KIDS, RAY-GAN, 今どき純情物語, ナイトシーブ, 各4,980円プリティドール, バーディワールド, 3,480円笑うせえるすまん1・2, 8,580円MS-DOS V3.3D, 各2,460円ピンクソックス1〜3(4〜7は3,180円) 各3,480円D・S98#1〜5(#6〜2,610円), EX#1〜3,

FM-TOWNSシリーズ

各13,800円提督の決断, 三国志II, 各12,180円サイレントメビウス, AIII, 森田将棋II, 各10,530円ワイアット, ナイトメア, 指輪物語, 沈黙の艦隊, 斬II, 遙かなるオーガスタ, シムアース, シュヴァルツシルト, オルゴール, パワーモンガー, 闇の血族SP, バトルガール, バトル, ウィザードリィV・VI, ポピュラス, ウルティマVI, 各9,680円信長・武将風雲録, 戦国群雄伝, 水滸伝, 維新の嵐, ランペルール, ガンシップ, 伊忍道, 各8,480円シャドー・オブ・ザ・ビースト, 雷電伝説, AD＆Dドラゴンオブフレイム, ロケットレンジャー, 続・ダンジョンマスター, インフェステーション, 各8,100円ブランディッシュ, ロードモナーク, ダイナソア, KING'S QUESTV, ブライ上, 下巻, スーパーシューティングTOWNS, 大戦略III'90, イメージファイト, ファイナルブロー, サイバーシティ, 黄金の羅針盤, 銀河宇宙オデッセイ, サークII, ターボアウトラン, ギャラクシーフォースII, 億万長者II, マーブルマットネス, タイトーチェイスHQ, 大航海時代, おかしなマザーグース, ウーマンズメモリー, リンケージ, 銀河宇宙オデッセイ, データータウンズマン, 各7,980円栄冠は君に2, 機甲師団, 各7,480円ヴオルフィード, CGシンジケートVol.1, ドラゴンスレイヤー, ライフ＆デス, オーサム, バトルチェス, メリーゴーランド, シャーロックホームズ, メモリーズ, Zero, ドラッケン, Loom, Sim City, D-Again, ライザンバー, アヤ, 各6,630円ELLE, CAL2, ドラゴンナイトIII, スーパー上海, ポニオン, シャングリラ, パラメディス, 麻雀クリニック増刊号, 各5,830円2069AD, D・P・S・SG set2・3, アリスの館CD, 闘神都市, ランス・I・II・III, 各4,980円D・P・S, 5,120円キャンキャンコレクション, (2,430円フラクタルエンジン)(2,680円フリーウェア4) 32,300円High Cコンパイラ V1.7, 63,000円386ASM Tool kit, 21,200円F-BASIC386V1.1L21, 47,800円FM-OASYS, 35,000円BASIC386コンパイラ, 14,800円ハイパーNOTE, 46,300円Z's STAFF PRO, 30,800円TOWNS PAINT V1.1

X68000シリーズ

各12,180円三国志II, サイレントメビウス, 提督の決断, 各10,580円遙かなるオーガスタ, 銀河英雄伝説IIDX+Set, マイト＆マジック3, シムアース, パワーモンガー, 各8,480円イース, 続・ダンジョンマスター, 各8,100円グラディウスII, 出たな！ツインビー, ジョシュア, アルシャーク, 大戦略III'90, 生中継68, パロディウスだ！, 黄金の羅針盤, シム・シティ, ガンダムクラシックOP, 天下統一, エメラルドドラゴン, イメージファイト, レミングス, ロードス島戦記, ドラッケン, 水滸伝, 信長・群雄伝, 伊忍道, 大航海時代, プロサッカー68, ヴェルスナーグ戦乱, 8,980円F15ストライクイーグルII, 7,650円ボナンザブラザーズ, 各7,480円ジェノサイド2, 飛翔鮫, ワールドゴルフIII, ファランクス, ジーザスII, ラグーン, 華麗なる人生, キャメルトライ, アクアレス, エアーコンバット, ファーストクィーンII, ソルフィース, サイバリオン, A-JAX, マスターオブモンスターズII, アークスオデッセイ, ビースト2, メルヘンメイズ, イースIII, ブルトンレイ, ラプラスの魔, ドラゴンスピリット, メタルサイト, 各6,630円CODE-ZERO, 煩悩予備校2, ジョーカー2, 秘密の花園, 麻雀遊園地, キャンキャンバニースピリッツ, スウィートエモーション, BEAST, サイバーコア, ドラゴンナイトII, FOXY2, ミラージュ, 全開電飾, ロイヤルブラッド, CALII, 麻雀クリニック増刊号, ELLE(エル), XIX(ギゼ！), ナイキ, シャングリラ, 狂った果実, 各6,280円スターウォーズ, レビュー, スライス, 各5,830円舞(まい), CAL, DE-JA, RAY-GAN, D・S・P・SG set・2・3, キサナ, リップスティックAD, ランスII・III, 美少女大図鑑, 2069AD, ドラゴンナイト, 闘神都市, ピタパット, フェアリーランドストーリー, ストロベリー大戦略, 4,980円バーディワールド, 2,600円ナグドライブ, 47,800円Z's STAFF PRO68K Ver2.0, 各16,800円テラッツオ, プリントショップVer2.0, サイバーノート, マジックパレット, 37,800円CコンパイラV2.0, 26,300円マルチワード, 15,980円MUSIC-PRO(MIDI版は24,500円)

MSXシリーズ

各12,180円三国志II, 提督の決断, View CALC, 各10,530円銀河英雄伝説IIDX+set, ヨーロッパ戦線, 各9,980円伊忍道Ⓡ, 武将風雲録Ⓡ, 大航海時代Ⓡ, 各8,330円伊忍道, 武将風雲録, 幻影都市(ターボR), ロイヤルブラッドⓇ, ロードス島戦記, 麻雀刺客, 水滸伝, スコアサウルス, ms-view, ランペルール, 各7,480円ディスクステーション#32, 華麗なる人生, アウターリミッツ2, 聖戦士ダンバイン, エメラルドドラゴン, スーパー大戦略, ポッキー2, サークII, ドラゴンスレイヤー, 各6,630円ピーチアップ総集編2(笑), FRAY, ガゼルの塔, ドラゴンナイトII, グレイテストドライバー, 秘密の花園, エル, ジョーカーII, スィートエモーション, アルテミス, ギゼ！, キャンキャンバニーSP, ロイヤルブラッド, 各5,830円三国英傑伝, ドラゴンアイズ, サナトス, CAL, ドラゴンナイト, ランス, ランスII, 舞, 闘神都市, D・P・S・SG set2, set3, 美少女大図鑑, ドラゴンクイズ, ピーチアップ総集編, 各4,980円D・P・S, バーディワールド, 各4,180円スーパーピンクソックス, 各3,330円ピーチアップ1〜8号, アウトサイドストーリー, あやよさんII, ロードス島戦記福神漬, 各3,180円ピンクソクスマニア, プレゼンツ, 各2,460円ピンクソックス1〜3号, (4〜8号各3,180円), 各1,700円D・S各号, 各2,610円D・S#20, #22, 6,100円文書作左衛門, 6,990円はがき書右衛門, 24,980円HAL NOTE, 16,800円msx-C Ver1.1, 25,800円μSIOS, 16,900円μPAC, 10,280円msx Data Pack, 3,080円msx-C入門上・下 12,580円msx DOS2TOOLS, G-CALC,

PC-8801シリーズ

各12,180円三国志II, 提督の決断(10,530円ヨーロッパ戦線), 各8,100円天下統一88, 信長・武将風雲録, 伊忍道, ドラゴンスレイヤー英雄伝説II, ガンダムタクティカルOP, 各7,380円ダイナソア, ぽっぷるメイル, ポッキー2, ドラゴンスレイヤー, キャンペーン版大戦略II, 各7,480円ファングス, ジーザスII, プロンティス,

各種ゲーム機・特価

NEO-GEO各13,800円リーグボウリング, クイズ大捜査線, 各16,300円ゴーストパイロット, 戦国伝承, ラギ, キングオブモンスター, バーニングファイト, あしたのジョー, 各17,980円クロスソード, 2020年スーパーベースボール, ロボアーミー, 8マン, サッカーブロール, 15,500円−ASOII, 17,300円−バカ殿麻雀漫遊記, 各19,600円餓狼伝説, スラッシュラリー, フットボールフレンジー(18,800円−ラストリゾート),

— スーパーファミコン —

各4,980円SDザ・グレイトバトル, ビッグラン, 各5,980円パイロットウイングス, 反省ザルジローくん, 各6,980円高橋名人の大冒険島, エリア88,

ハード・周辺機器

40,000円NEO-GEO−ネオジオ本体, 13,800円セガメガドライブ, 20,500円サイバースティック, 44,800円PCエンジンDUO, 21,800円スーパーファミコン, 39,800円スーパーCD・ROM, 38,800円電子手帳DB-Z, 31,800円モデムMD24FB5V(オムロン), 7,100円XAV-IS, 5,180円XE-1・ST2, 20,500円X68000用1MB増設ラムボード(I/Oデータ), 49,800円MEGA-CD+天下布武, 4,280円XMD-1RGB, 2,680円アベニューパット3, ラム特価−サウンドキャンバス, ミュージ郎300, 500, 16,800円X68MIDIボード, 2,380円キーボードカバー, 各3,380円フロッピーケース3.5"150入, 5"180入, 生ディスク−マクセル, 3m5"2HD1,000円, ノーブランド1枚, 3.5"DD150円, 5"2HD70円, 3.5"2HD110円, データライフ10枚1,000円, クリーニングディスク5"3.5"各980円,

厚生年金 テニスコート ソフトショップ ラム C-ストア 上毛新聞社 交番 新前橋駅
駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

●上記の価格には消費税3％が含まれています。御注文はTELかハガキで。

送金方法
- ●現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TELを書いて同封して下さい。（振替口座の方は通信欄に記入）
  郵便振替口座番号は 宇都宮1-5733 名称 ソフトショップラム
- ●代金引換の方は送料の他に280円プラス。局留めの場合は申し出て下さい。配達日指定(日・祭を除く)は50円プラス。発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
- ●送料は1本以上、500g以下360円、1kg以下670円、1kg以上980円、多い場合は返金します。
- ●その他取扱い品・マッキントッシュ、IBM PC/DOS-V、ネオジオ、スーパーファミコン、セガ、PCエンジン、周辺機器

●営業時間 火曜〜金曜12：00〜20：00、土曜11：00〜20：00、日祭10：00〜19：00
定休日 祭日を除く毎月曜日 春休み期間中は10：00より・月曜営業します。

●掲載されていない商品は御問合せ下さい。当店では中古ソフトの販売はしておりません。すべて新品です。

パソコン・AV専門店
ソフトショップ ラム
☎0272-53-7594 FAX0272-53-7594
〒371 前橋市新前橋町17−13

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

信頼と安心の日本マイコン流通センター

中古パソコン・新品パソコン全国通信販売システム(電話、FAX、郵便、パソコン通信)

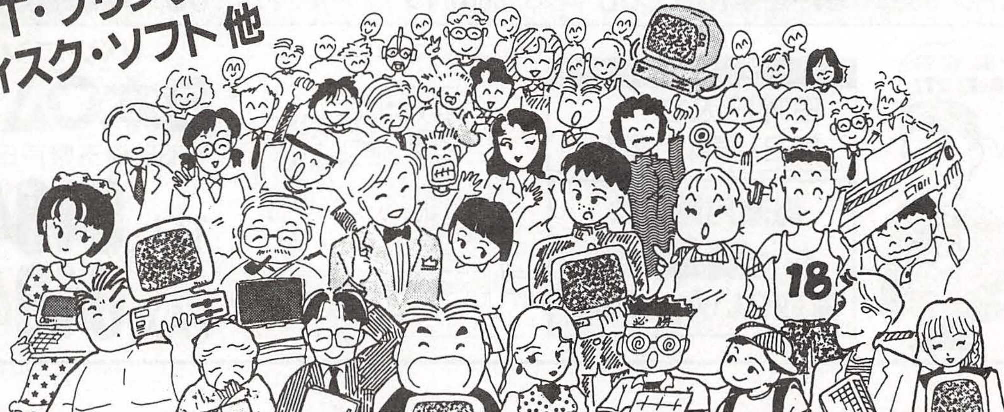
※3/31まで消費税(3%)分、割引き中!!(表示特価は消費税サービス済価格です)

中古パソコン買取り・下取り・販売



全国どこでもお申込みはお電話一本!!

パソコン・ワープロ・CRT・プリンター・ディスク・ソフト他



パソコン通信による中古情報開始!!

ネットワークTOMATO 03-3669-3884(アクセス番号)

※初回のアクセスには、ID＝guestと入力して下さい。 300／1200／2400／9600bps 8N1XON、シフトJIS

通信販売の詳しいお申し込み方法

★まずはお電話をおかけ下さい(当社広告の1ページ目～6ページ目まですべてに対応)

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

東京03(3463)4455/大阪06(364)1258
福岡092(751)3901/仙台022(261)0929

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙(何でも結構です)を同封して下さい。

●現金書留の送り先 〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル

㈱日本マイコン流通センター 渋谷公園通り事務センター ☎03-3463-4455㈹

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座(下記の4口座)と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

●お振込先 (大和銀行 渋谷支店㊫6400197)(太陽神戸三井銀行 渋谷支店㊫5546936)(住友銀行 渋谷東口支店㊫1133110)(協和埼玉銀行 渋谷支店㊫451454)

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。●郵便振替口座 東京6-168261

➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

◎ご注意＝代金を現金書留や、お振込などでご送金いただく際は、おつりのないように、お送り下さい。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類(当社より郵送)にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。

➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着後約2週間～1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品(ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい)は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙(何でも結構です)を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。

③FAXにてのご注文もお受け致します。03-3463-2394までお送り下さい。折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。

④特にお急ぎでない方は、「見積り依頼」と、お電話にてお申込み頂ければ、見積りと申込書、契約内容などを説明した書類をお送り致します。

分割払い取扱い提携会社: オリックスクレジット ORIX / 日本信販 / JACS / オリエント / 日総信 GF

カード取扱い提携会社: アメックス / JCB / VISA / UC / DC / 日本信販

高～い修理代がぜ～んぶ無料(タダ)!!

アフター万全「安心の総合保険つき!」 なんと、お客様の不注意による故障でもOK! もちろん盗難や火災でも安心!



日本マイコン流通センターでお買い上げのパソコンおよび周辺機器には安心の総合保険がセットされています。あらゆる故障に対して修理代金が補償されており、盗難の場合は代替品をお届け致します。(但し、商品1点ごとに20万円以上のものに限る。なお20万円未満の商品でも安い保険料で同様のサービスが受けられます。)

新品販売のページ

※3/31まで消費税(3%)分、割引中!!(表示特価は消費税サービス済価格です)

今月の激安新品

NEC PC-8801MC2

新品 70%引 定価¥199,000

税込特価 ¥59,800

- 大容量CD-ROM搭載
- 音楽用CDの再生も出来ます
- サンプリング機能付ステレオFM音源内蔵
- 人気の88用ゲームソフトが使えます。

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,687	¥10,600
12回	¥6,177	¥5,500
20回	¥5,366	¥3,400

100メガ超高速ハードディスク

新品 60%引 定価¥178,000

税込特価 ¥69,800

- PC98、286用100メガハードディスク
- PC98、286用SCSI I/F付
- キャッシュ搭載で実質10m/secの高速アクセスを実現
- そのままでX68、FM-TOWNSでも使用できます。

回数	1回目	2回目以降
6回	¥12,837	¥12,300
12回	¥7,427	¥6,400
24回	¥4,862	¥3,400

135メガ超高速ハードディスク

新品 60%引 定価¥198,000

税込特価 ¥79,800

- PC98、286用135メガハードディスク
- PC98、286用SCSI I/F付
- キャッシュ搭載で実質10m/secの高速アクセスを実現
- そのままでX68、FM-TOWNSでも使用できます。

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,081	¥8,700
15回	¥7,175	¥5,900
30回	¥5,354	¥3,200

新品商品特価表(特価には全て3%の消費税が含まれております)

新品も、どこにも負けない激安特価!!

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC PC-98GSモデル(CD-ROM標準装備)	828,000	658,000
NEC PC-98GSモデル1	698,000	548,000
NEC PC-9801CS2(カラーモニター一体型)	398,000	279,000
NEC PC-9801FA2(FA/U2)	458,000	338,000
NEC PC-9801DS2(DS/U2)	358,000	234,000
NEC PC-9801DX2(DX/U2)	318,000	198,000
NEC PC-9801UR(UF)	218,000	159,000
NEC PC-9801UR/20	348,000	249,000
NEC PC-9801NV/B(MS-DOS付属、限定品)	278,000	180,000
NEC PC-9801NL	238,000	175,000
NEC PC-9801NC(カラー液晶)	598,000	418,000
NEC PC-9801NS/T	288,000	218,000
NEC PC-9801NS/T40(40メガHDD内蔵)	398,000	288,000
NEC PC-9801NS/T80(80メガHDD内蔵)	456,000	318,000
NEC PC-9801NS/E20(20メガHDD内蔵)	378,000	245,000
NEC PC-9801NS20(20メガHDD内蔵)	448,000	238,000
NEC PC-98DO+	278,000	209,000
NEC PC-8801MC2(CD搭載、限定激安品)	199,000	59,800
NEC PC-8801FE	129,000	39,800
エプソン PC-286C-STD(PC-CLUB)	168,000	109,000
エプソン PC286VX-STD(20MHz高速CPU、限定特価品)	348,000	198,000
エプソン PC-286VJ-5(STDタイプ)	228,000	169,000
エプソン PC386Note-W2	278,000	189,000
エプソン PC-386Note-W1A(20メガHDD内蔵)	378,000	269,000
エプソン PC-386Note-W1B(40メガHDD内蔵)	418,000	285,000
エプソン PC386Note-AE	238,000	178,000
エプソン PC386BOOK-L-STD	378,000	269,000
エプソン PC386LS-H40(40メガHDD内蔵、限定品)	763,000	318,000
エプソン PC386M-STD	328,000	198,000
エプソン PC386GE5(GE2)(限定特価)	298,000	198,000
エプソン PC386GS5(GS2)(限定特価)	398,000	258,000
エプソン PC386P	268,000	198,000
富士通 FM-Note Book32(FMR-50NBX1)	258,000	195,000
富士通 FM-Note Book(FMR-50NB1)	238,000	175,000
富士通 FM-Note Book(FMR-CARD)	238,000	175,000
富士通 FMタウンズ20F(限定特価品)	323,000	166,000
シャープ CZ634C(X68K・HVI)	368,000	265,000
シャープ CZ644C(X68K・HVI-HD)	518,000	375,000
シャープ CZ623C(X68K・SUPER-HD)(限定特価)	498,000	228,000
シャープ CZ604C(X68K・SUPER)(限定特価)	348,000	178,000
アップル マッキントシュLC(2MB/HDD40)+専用カラーCRT(限定)	468,000	289,000
SEGA テラドライブ-モデル1	148,000	133,000
SEGA テラドライブ-モデル2	188,000	169,000
SEGA テラドライブ-モデル3	248,000	223,000
三洋 WAVY70FD	64,800	49,800
三洋 WAVY70FDII(2ドライブ)	87,800	64,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パナソニック FS-A1-GT(MSX turboR)	99,800	85,800
パナソニック FS-PC1(48ドットカラープリンター)	59,800	49,800
SONY HBP-F1C(大人気カラープリンター)	49,800	39,800
SONY HBD-F1(MSX2用FDDユニット)	36,800	31,800
三洋 CMT-A14F1(ディスプレイ)	64,800	42,800
カラーディスプレイ		
NEC PC-KD854N(0.39、14インチ)	84,800	46,800
NEC PC-KD882(0.31、フラット15インチ)	89,800	52,800
NEC PC-KD881(0.28、フラット15インチ)	118,000	84,000
NEC PC-KD862S(0.39、スピーカ内蔵)	99,800	74,800
NEC PC-TV353(0.39、TV付、スピーカ内蔵、限定)	110,000	59,800
NEC PC-TV454(0.35、TV付、スピーカ内蔵)	128,300	75,000
NEC C14-R24(ビデオ入力付TV)	オープンプライス	32,800
シャープ C14RM2(ビデオ入力付TV、リモコン付)	オープンプライス	32,800
シャープ CU-14FD-B(0.31)	74,800	45,800
シャープ CZ606D(X68専用ディスプレイ)	79,800	59,800
シャープ CZ607D(X68専用ディスプレイTV)	99,800	75,000
シャープ CZ614D(X68専用ディスプレイTV、スピーカ付)	135,000	99,800
三菱 XC-1498CII(0.28)	107,000	52,800
三洋 CMT-147L(W)(0.39)	84,800	44,000
三洋 CMT-A14H2(0.31)	84,800	46,800
ハードディスク		
アルトス カレント135(132メガ、20ms、SCSI I/F付)	198,000	79,800
アルトス カレント100(100メガ、20ms、SCSI I/F付)	178,000	69,800
アルトス カレントRL-135(132メガ、20ms、98内蔵用SCSI)	198,000	79,800
アルトス カレント135M(132メガ、20ms、MAC用外付)	198,000	79,800
TEAC HD-101A(100メガ、SCSI I/F付)	128,000	82,800
キャラベル FB40SXE(98デスクトップ、NS/E兼用40メガ)	128,000	98,000
テクノジャパン TR-41E(40メガ、98内蔵用SACI)	59,800	49,800
ICM SR-80(80メガ)(SASI I/F付)	168,000	118,000
ICM MO-3120(98用SCSIケーブルセット、光磁気ディスク)	228,000	178,000
コニック MI-N80(98NS/E用内蔵83メガ)	118,000	85,800
コニック MI-N40(98NS/E用内蔵40メガ)	92,000	68,000
コニック PCH-R100C(105メガ)(SCSI I/F付)	178,000	94,800
コニック PCH-R170C(167メガ)(SCSI I/F付)	230,000	139,000
漢字プリンター		
NEC PC-PR201/60	135,000	99,800
NEC PC-PR201/45L	95,000	68,000
NEC PC-PR150T	64,800	52,800
NEC PC-PR150VH	99,800	75,000
NEC PC-PR150VL	84,800	65,000
NEC PC-PR150N	69,800	49,800
NEC PC-PR101/60	115,000	85,000
NEC PC-PR201/TC100	168,000	128,000
キヤノン LBP-A404(LIPSIIIセット)	325,000	258,000
キヤノン BJ-10Vセレクト	79,800	54,800
スター JR-200CL	134,800	74,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
スター JR-100CL	99,800	65,800
スター JP-200	104,800	61,800
エプソン AP-1000(PC)	99,800	79,800
エプソン AP-300	59,800	48,000
エプソン VP-1047(PC)	99,800	79,800
エプソン VP-2061(PC)	130,000	99,800
ICM AB-01P(48ドット熱転写、98ノート用)	68,000	56,000
ICM RB-01P(小型水平インサータ式)	39,800	32,800
富士通 FM-PR204B	80,000	39,800
富士通OA シティライター PR-40	120,000	89,800
増設RAMボード		
メルコ HC-256L(256K)	12,000	10,000
メルコ HC-512L(512K)	17,000	15,500
メルコ HC-U2L(128Kチップ)	6,700	6,000
メルコ EMJ-2000R(2メガEMS)	29,800	24,500
メルコ EMJ-4000R(4メガEMS)	44,800	35,000
メルコ EFA-4000(FA用内蔵4メガ)	38,000	31,500
メルコ EDA-4000R(DA2、RA21用内蔵4メガ)	38,000	31,500
メルコ RCD-2000(98ノート用2メガカード)	23,500	18,500
メルコ RCD-4000(98ノート用4メガカード)	44,800	34,800
メルコ RCT-2000(J3100用2メガカード)	34,800	29,800
メルコ RCB-1500L(98ノート用1.5メガS-RAMカード)	49,800	39,800
タウンズ周辺機器		
富士通OA HM-V02T(タウンズ用2MB)	24,800	19,900
富士通 FMT-SP101(アンプ内蔵ステレオスピーカー)	29,800	24,800
富士通 FMT-412A(タウンズ用ビデオカードII)	40,000	32,800
富士通 FMT-411(タウンズ用ビデオカード)	35,000	29,800
富士通 FMT-TU101(タウンズTVチューナーユニット)	39,800	32,800
富士通 PM1200F(1200ボーモデム)	21,000	16,800
モデム		
メガソフト スターファックス25(98Nシリーズ用FAX&モデムボード)	89,800	78,000
NEC コムスターズクラブ24/5(2400ボーNMP5モデム)	39,800	29,800
アイワ PV-M12(1200ボー超小型モデム)	19,800	15,800
オムロン MD-24FP5II(2400ボーMNP5モデム)	42,800	34,000
オムロン MD-24FP5V(2400ボーMNP5小型モデム)	36,800	28,000
その他の周辺機器		
アイドル スピークボード(98用音声発生FM音源ボード)	49,800	35,800
アイドル スーパーサウンド10(98用ステレオFM音源ボード)	19,800	13,800
エース電子 AF-35S(3.5"1ドライブ)	24,800	19,800
アキュレート FD-35W(3.5"2ドライブ)	41,800	33,500
アキュレート FD-50S(5"1ドライブ)	29,800	23,900
アキュレート FD-50W(5"2ドライブ)	47,800	39,800
TS TS-3ER1(3.5"1ドライブ自動切替)	44,800	35,800
TS TS-3ER2(3.5"2ドライブ自動切替)	64,800	49,800
SNE GINGA-286L(PC286Lシリーズ用10キー)	15,000	4,800
SNE GINGA-98(PC98シリーズ用10キー、JOY端子付)	32,000	9,800
NEC VC-570(BSチューナー内蔵ビデオデッキ、2画面表示)	110,000	69,800

上記の価格表の他にも、激安価格で販売いたしております。お気軽にお問い合せください。また、各種クレジットカードのご利用や分割払い、ボーナス払いも扱っておりますのでお問い合せください。下取商品をお持ちの方は、高価にてお引取りいたします。

新品 代金引換 配送 OK!

盗難でも 安心 総合保険 システム!!

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00〜PM7:00

通信販売 受付センター

日本マイコン流通センター

03(3463)4455 (ヨシコココ)

通信販売 送金先
- 大和銀行 渋谷支店 (普)6400197
- 住友銀行 渋谷東口支店 (普)1133110
- 協和埼玉銀行 渋谷支店 (普)451454
- 太陽神戸三井銀行 渋谷支店 (普)5546936
- 郵便振込口座 東京6-168261
- ●口座名義/(株)日本マイコン流通センター

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901/仙台受付 022(261)0929

★ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2:00〜PM6:00が比較的つながりやすい時間帯です。

24時間FAX 受付中

申込み、見積依頼、在庫の問合せなど………24時間FAX受付

FAX.03-3496-7267へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

(株)日本マイコン流通センター 渋谷店

(AM10:00〜PM7:00) 年中無休

☎03(3463)4455
FAX.03(3463)2394
〒150 東京都渋谷区道玄坂 2-3-2 大外ビル5階

渋谷駅前店

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告1P目をごらん下さい。

(株)日本マイコン流通センター 吉祥寺店

(AM11:00〜PM6:00) 毎週水曜日定休

☎0422-21-9972
FAX.0422-21-9942
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町 1-31-11 KSビル10階

吉祥寺店

※通信販売のお客様は渋谷店へお電話下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

チャンス!! 半期に1度の中古激安フェアー

中古販売のページ

※3/31まで消費税(3%分、割引き中!!(表示特価は消費税サービス済価格です)

中古クレジット大歓迎・中古全国通信販売・クレジットカードOK・中古品交換制度・下取り交換OK!

今月の特選中古品①

NEC PC-8801MC2

定価¥199,000

税込特価 ¥55,000

- 大容量CD-ROM搭載
- 音楽用CDの再生も出来ます
- サンプリング機能付ステレオFM音源内蔵
- 人気の88用ゲームソフトが使えます。

回数	1回目	2回目以降
10回	¥6,225	¥6,000
15回	¥4,475	¥4,100
20回	¥3,550	¥3,200

NEC PC-8801FE

定価¥129,000

税込特価 ¥37,000

- 家庭用TV(ビデオ入力端子付)にそのまま接続可能です。
- FM音源内蔵
- 人気の88用ゲームソフトが使えます。

回数	1回目	2回目以降
3回	¥13,065	¥12,800
6回	¥ 6,905	¥ 6,500
12回	¥ 3,855	¥ 3,400

SHARP CZ-604C-TN (X68000Super)

新品展示品

定価¥348,000

税込特価 ¥178,000

- Sx-Windows標準装備
- メインメモリ2メガバイト
- サンプリング機能内蔵!ステレオFM音源搭載

回数	1回目	2回目以降
20回	¥10,660	¥10,400
36回	¥ 8,170	¥ 6,200
60回	¥ 8,190	¥ 4,100

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC PC-9801NS/E20(98ノートSX/E、20メガHDD内蔵)	378,000	218,000
NEC PC-9801NS/E(98ノートSX/E)	278,000	185,000
NEC PC-9801NS20(98ノートSX、20メガHDD内蔵、新品限定)	448,000	238,000
NEC PC-9801NS20(98ノートSX、20メガHDD内蔵)	448,000	189,000
NEC PC-9801NS(98ノートSX)	298,000	155,000
NEC PC-9801NV/B(98ノートNTブルー、MS-DOS付、新品限定)	278,000	180,000
NEC PC-9801NV(98ノート)	248,000	128,000
NEC PC-9801N(98ノート)	248,000	105,000
NEC PC-9801LS5(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	866,000	358,000
NEC PC-9801LS2(32ビットラップトップ)	628,000	198,000
NEC PC-9801LX5C(カラー液晶ラップトップ、40メガHDD内蔵)	748,000	298,000
NEC PC-9801LX4(ラップトップ、20メガHDD内蔵)	588,000	188,000
NEC PC-9801LX2(ラップトップ、人気機種)	448,000	148,000
NEC PC-9801LV21(ラップトップ)(超目玉特価品)	345,000	108,000
NEC PC-98HA(ハンディパソコン)	198,000	69,800
NEC PC-98XL/4(20メガHDD内蔵)	835,000	218,000
NEC PC-98RL2	735,000	279,000
NEC PC-9801DA5/U5(32ビット、40メガHDD、超特価品)	598,000	309,000
NEC PC-9801DA2/U2(32ビット、超特価品)	448,000	248,000
NEC PC-9801DX2/U2	318,000	178,000
NEC PC-9801RA21(32ビット)	498,000	235,000
NEC PC-9801RA2(32ビット)	498,000	225,000
NEC PC-9801RS21(32ビット)	398,000	215,000
NEC PC-9801RX2/21	―	159,000より
NEC PC-9801VX2/21	433,000	135,000より
NEC PC-9801VM21	390,000	119,000
NEC PC-9801VM11	328,000	128,000
NEC PC-9801VM2(別売り256K-RAM¥8,900有り)	415,000	85,000
NEC PC-9801VF2	348,000	58,000
NEC PC-9801M2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	415,000	39,800
NEC PC-9801F2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	398,000	26,800
NEC PC-98DO	298,000	118,000
NEC PC-98DO+	278,000	168,000
NEC PC-9801ES2	448,000	218,000
NEC PC-9801EX2	348,000	168,000
NEC PC-9801EX4(20メガHDD内蔵)	448,000	199,000
NEC PC-9801UX21	348,000	145,000
NEC PC-9801UR/20(20メガHDD内蔵、RAMドライブ)	348,000	185,000
NEC PC-9801UV21	318,000	95,000
NEC PC-9801UV11	265,000	105,000
NEC PC-9801UV2	318,000	85,000
NEC PC-9801U2	298,000	25,000
NEC PC-9801E(別売り512K-RAM¥9,800有り)	218,000	22,000
NEC PC-9801(別売り512K-RAM¥9,800有り)	298,000	18,000
NEC PC-88VA3	398,000	95,000
NEC PC-88VA2	298,000	75,000
NEC PC-88VA(超特価品)	298,000	42,800
NEC PC-8801MC2(CD-ROM標準装備、新品限定)	199,000	59,800
NEC PC-8801MC2(CD-ROM標準装備)	199,000	55,000
NEC PC-8801MC1	169,000	45,000
NEC PC-8801MA2	168,000	39,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
NEC PC-8801MA	198,000	34,800
NEC PC-8801MH	208,000	33,800
NEC PC-8801MKIIMR	238,000	29,800
NEC PC-8801FE2	119,000	55,000
NEC PC-8801FE(新品限定)	129,000	39,800
NEC PC-8801FE	129,000	37,800
NEC PC-8801FA	168,000	33,000
NEC PC-8801FH30	168,000	29,800
NEC PC-8801MKIIFR30	178,000	25,800
NEC PC-8801MKIISR30	258,000	30,000
NEC PC-8801MKII30	275,000	17,800
NEC PC-8801MKII30相当品	275,000	15,800
NEC PC-8801MKII20	225,000	12,800
NEC PC-8801MKII10	168,000	9,800
NEC PC-8801	228,000	8,000
エプソン PC-386S-STD(32ビット、新品同様)	498,000	298,000
エプソン PC-386M-STD(32ビット)	328,000	178,000
エプソン PC-386LSR-STD(32ビットラップトップ)	538,000	318,000
エプソン PC-386LS-H40(32ビットラップトップ、40メガHDD、新品)	763,000	318,000
エプソン PC-386LS-H40(32ビットラップトップ、40メガHDD)	763,000	299,000
エプソン PC-386Note-A(32ビット、Note型)	268,000	159,000
エプソン PC-386Note-W-2(32ビット、Note型、2ドライブ)	278,000	179,000
エプソン PC-386BOOK・L(32ビット、BOOK型)	378,000	248,000
エプソン PC-386V-STD(32ビット、新品限定)	498,000	238,000
エプソン PC-386VR-STD(32ビット)	348,000	198,000
エプソン PC-286STD(モデル0)	357,000	108,000
エプソン PC-286VS-STD	388,000	158,000
エプソン PC-286VX-STD(20MHz高速CPU)	348,000	178,000
エプソン PC-286VX-STD(20MHz高速CPU、新品限定)	348,000	198,000
エプソン PC-286V-STD	298,000	105,000
エプソン PC-286V-H20(20メガHDD内蔵)	433,000	119,000
エプソン PC-286C-STD(PC-Club)	168,000	95,000
エプソン PC-286LST-STD(ラップトップ)	518,000	228,000
エプソン PC-286LS-STD(ラップトップ)	478,000	178,000
エプソン PC-286L-STD-S(ラップトップ)	318,000	98,000
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348,000	105,000
エプソン PC-286LE-STD(ラップトップ)	368,000	115,000
エプソン PC-286LE-STD(ラップトップ、新品限定)	368,000	138,000
エプソン PC-286LE-H20(20メガHDD内蔵)	503,000	145,000
エプソン PC-286LE-H40(40メガHDD内蔵、新品限定)	593,000	189,000
エプソン PC-286LF-STD(ラップトップ)	388,000	135,000
エプソン PC-286BOOK-STD	258,000	129,000
エプソン PC-286BOOK-H20(20メガHDD内蔵)	378,000	149,000
エプソン PC-286NOTE-F	198,000	118,000
東芝 J3100SS-001(ダイナBOOK)	198,000	69,800
東芝 J3100SS-002(ダイナBOOK、2FDD仕様)	228,000	89,800
東芝 J3100SS-02E(ダイナBOOK、20メガHDD内蔵)	328,000	128,000
東芝 J3100SS-02E(ダイナBOOK、20メガHDD内蔵、新品限定)	328,000	158,000
東芝 J3100SL-002(16ビットラップトップ、2FDD仕様)	298,000	69,800
東芝 J3100SL-011(16ビットラップトップ、10メガHDD内蔵)	398,000	89,800
東芝 J3100SL-021(16ビットラップトップ、20メガHDD内蔵)	448,000	128,000
東芝 J3100SX-001(ダイナBOOK286)	258,000	138,000

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
東芝 J3100SX-002(ダイナBOOK286、2FDD仕様)	298,000	158,000
東芝 J3100SX-021(ダイナBOOK286、20メガHDD内蔵)	368,000	178,000
東芝 J3100GL-041(16ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	698,000	189,000
東芝 J3100GS-001(ダイナブック286GS)	198,000	108,000
東芝 J3100GS-021(ダイナブック286GS、20メガHDD内蔵)	498,000	148,000
東芝 J3100GT-002(32ビットラップトップ、2FDD仕様)	498,000	168,000
東芝 J3100GT-041A(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	598,000	228,000
東芝 J3100GX-041(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	848,000	298,000
東芝 パソピア16(16ビット、5"ドライブ2基仕様、PA7162CRT付)	566,000	28,000
シャープ CZ-600C(X68000)	398,000	105,000
シャープ CZ-601C(X68000ACE)	319,800	118,000
シャープ CZ-602C(X68000EXPERT)	356,000	138,000
シャープ CZ-603C(X68000EXPERTII)	338,000	158,000
シャープ CZ-604C(X68000Super)	348,000	168,000
シャープ CZ-604C(X68000Super、新品限定品)	348,000	178,000
シャープ CZ-611C(X68000ACE-HD)	399,800	158,000
シャープ CZ-612C(X68000EXPERT-HD)	466,000	178,000
シャープ CZ-613C(X68000EXPERTII-HD)	448,000	198,000
シャープ CZ-623C(X68000Super-HD)	498,000	208,000
シャープ CZ-623C(X68000Super-HD、新品限定品)	498,000	228,000
シャープ CZ-634C(X68000-XVI)	368,000	238,000
シャープ CZ-644C(X68000-XVI-HD)	518,000	278,000
シャープ CZ-652C(X68000PRO)	298,000	98,000
シャープ CZ-653C(X68000PROII)	285,000	108,000
シャープ CZ-662C(X68000PRO-HD)	408,000	138,000
シャープ CZ-663C(X68000PROII-HD)	395,000	148,000
シャープ CZ830C(X1twin)(PCエンジン装備)	99,800	34,800
シャープ CZ801C(X1C)/CZ803C(X1CS)	119,800	8,800
シャープ CZ802C(X1D、3"FDD内蔵)	119,800	8,800
シャープ CZ850C(X1turbo10)	118,000	12,800
シャープ CZ851C(X1turbo20)	248,000	22,800
シャープ CZ852C(X1turbo30)	278,000	25,800
シャープ CZ856C(X1turboII)	178,000	27,800
シャープ CZ862C(X1turbo40)	258,000	26,800
シャープ CZ870C(X1turboIII)	168,000	29,800
シャープ MZ2521(スーパーMZ)	―	39,800
シャープ MZ2861(3.5"98用ソフト一部使用可)	328,000	69,800
シャープ MZ2200	128,000	6,800
シャープ MZ80B	228,000	6,800
シャープ MZ5521(MS-DOSマシン)	388,000	19,800
IBM JX-5(5511-520)	398,000	39,800
IBM 5515-300	―	59,800
富士通 FM-R-Card(990gノートパソコン)	238,000	89,800
富士通 FM-R50-NB1	238,000	138,000
富士通 FM-R50-NX-1A(32ビット)	258,000	168,000
富士通 FM-TOWNS2本体	398,000	128,000
富士通 FM-TOWNS20F本体	323,000	169,000
富士通 FM-TOWNS2H(40メガHDD内蔵)本体	548,000	178,000
富士通 FM77-AV40EX	168,000	29,800
富士通 FM77-AV40	228,000	24,800
富士通 FM77-AV20EX	128,000	24,800
富士通 FM77-AV2	158,000	15,800

中古パソコン3大メリット

かしこい人は中古パソコンを選ぶ!!

①とにかく安い! 同じ予算で、より良い商品が買えます。または購入予定の機種を中古で買えば残ったお金でソフトなどが買えます!

②買い換えや売却にも断然有利! 新品を買うと、箱を開けたその日から中古になってしまいます。中古ならば、最初っから中古のまま! つまり、新品を買っても、中古を買っても、あなたが売るときは同じ中古。損が少なく手放すことができます。

③万全のアフターサービス 中古だって、点検は万全です。㈱日本マイコン流通センターでは細部にわたる検査を行い、完璧な中古品を販売いたします。もちろん保証書もついてます。希望の方には、さらに盗難や事故の故障にも対応する「パソコン総合保険」にも加入できます。

中古パソコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

業界初の総合保険付き

1. 今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品¥200,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品¥200,000以下の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター

下取り品や修理申込品などの商品は、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOPへ、お送り下さい。
なお電話はすべて03(3463)4455(大代表)でOK!

全品リフレッシュ、検査済メーカータイアップ保証で安心、新品と組合せOK! 夏・冬ボーナス2回払いOK! ボーナス一括払いOK!

中古品代金引換配送OK!

消費税は内税だから安い!

(表示価格の他に消費税はいりません)

渋谷店、吉祥寺店にて中古パソコンバーゲン開催中!!

通信販売もOK!

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告1P目をごらん下さい。

※通信販売のお客様は渋谷店へお電話下さい。

買って安心
使って便利!! 日本マイコン流通センター 4ページ目

チャンス!! 半期に1度の中古激安フェアー

今月の特選中古品②

NEC PC-TV353

51%引

定価￥110,000

税込特価 ￥55,000

- 15インチカラーディスプレイ
- アナログ4000文字対応
- 高解像度0.39ピッチ
- TV放送も受信出来ます（ワイアレスリモコン付）
- PC88シリーズ、98シリーズに最適

回数	1回目	2回目以降
6回	￥10,075	￥ 9,700
10回	￥ 6,225	￥ 6,000
20回	￥ 3,550	￥ 3,200

NEC PC-9801NS20 新品

定価￥448,000

税込特価 ￥238,000

- 20メガハードディスク内蔵
- 32ビットノート型パソコン
- 大人気98ソフトが動作可能
- 見やすい液晶モニター搭載

回数	1回目	2回目以降
18回	￥15,300	￥15,200
30回	￥11,440	￥ 9,700
60回	￥ 9,890	￥ 5,500

NEC PC-9801LV21

定価￥345,000

税込特価 ￥108,000

- 16ビットラップトップパソコン
- 3.5"FDDを2基内蔵
- アナログカラーモニターを接続出来ます。
- 液晶ディスプレイ搭載
- 人気の98用ソフトが使えます。

回数	1回目	2回目以降
12回	￥10,420	￥10,000
18回	￥ 6,900	￥ 6,900
36回	￥ 7,120	￥ 3,700

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
富士通 FM-7/NEW7	99,800	8,000
カシオ FP-1100	128,000	8,000
アップル マッキントッシュPLUS(キーボード付)	298,000	79,800
アップル マッキントッシュLC(2MB/HDD40)+専用カラーCRT(新品)	468,000	289,000
SONY PCX-300H62(Q-L、250メガHDD内蔵、4メガRAM増設済、マウス付)	773,000	268,000
MSX、MSX2、MSX2+		
ソニー HB-F1II(MSX2、英和辞典ソフト付)	29,800	18,800
ソニー HB-F1XDJ(MSX2+)FDD×1(英和辞典ソフト付)	69,800	44,800
ソニー HB-F1XV(MSX2+)FDD×1(英和辞典ソフト付)	69,800	49,800
ソニー HB-F900(MSX2)FDD×2(ビデオ編集可)	148,000	59,800
パナソニック FS-4500(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	108,000	29,800
パナソニック FS-5500F2(MSX2、FDD×2)	228,000	69,800
パナソニック FS-A1F(MSX2)FDD×1	54,800	34,800
パナソニック FS-A1MkII(MSX2)	29,800	18,800
ワープロ		
NEC 文豪ミニ50HD(MS-DOSコンバータ付)	158,000	69,800
NEC 文豪ミニ50CW(キャリーワード)	99,800	39,800
富士通 オアシスポケット(システム手帳機能内蔵、ポケットサイズ、新品限定)	128,000	89,800
富士通 オアシス30SF2-JIS(12"CRT、48ドット印刷、3.5"FDD×2)	198,000	69,800
富士通 オアシス30AX-親指シフト(バックライト液晶、3.5"FDD、48ピン印刷)	228,000	89,800
富士通 オアシス30AFIII-JIS(48ドット印刷、3.5"FDD×2)	228,000	69,800
東芝 JW-95FG(ルポ95FG、56ピン熱転写プリンター、アウトライン、3.5"FDD)	198,000	85,800
シャープ WD-A600(9"CRT、3.5"FDD×1、48ピン印刷)	142,000	65,800
シャープ WD-A900(9"CRT、3.5"FDD×1、48ピン印刷)	198,000	89,800
リコー マイリポートN10(9"CRT、3.5"FDD×1、B4印刷)	138,000	34,800
松下 FW-U1S-PRO(カラー熱転写プリンター、3.5"FDD)	178,000	59,800
キャノン PX-1(セパレートタイプ、3.5"FDD、24ピンプリンター付属)	69,800	34,800
キャノン キャノワードα335(12"CRT、3.5"FDD×2、56ピンB4印刷)	218,000	79,800
キャノン キャノワードα500LS(CW-TP42熱転写カラープリンター付)	258,000	85,800
ハードディスク・フロッピーディスク		
NEC PC-9881(8"2D 2ドライブ、マニュアル無し)	388,000	15,800
NEC PC-9881K(8"2D 2ドライブ)	320,000	19,800
NEC PC-98H81(8"2D 1ドライブ+10メガハードディスク)	530,000	39,800
NEC PC-8831-MW(5"2HD 2ドライブ)	138,000	34,800
NEC PC-8882(8"2D 2ドライブ)(PC8881用増設)	442,000	6,800
NEC CD-101(PC用CD-ROMドライブ)	138,000	29,800
NEC CD-ROM2システム(PCエンジン用CD-ROMドライブ+I/Fセット)	57,800	29,800
アイテック IT-RL90(94メガHDD、RA・DA専用内蔵SCSI)	198,000	79,800
アルトス カレント135(132メガSCSIハードディスク、98用I/F付、新品限定)	198,000	79,800
アルトス カレント100(100メガSCSIハードディスク、98用I/F付、新品限定)	178,000	69,800
緑電子 PS-90(90メガSCSIハードディスク、98用I/F付)	158,000	78,000
エプソン TF-10PC(5"2D 2ドライブ)	128,000	10,000
ロジテック LFD-550FM(5"2D 2ドライブ)	168,000	18,000
SONY HBD-20W(3.5"2DD 1ドライブMSX用)	44,800	28,800
任天堂 ディスクシステム(ACアダプター付)	16,500	5,980
各社 PCシリーズ対応フロッピーディスク	――	8,000より
データーレコーダー		
シャープ CZ-8RL1(X1シリーズ用)	26,800	12,000
各社 倍速機能つきレコーダー	――	6,800より
各社 パソコンデーターレコーダー	――	4,800より
漢字プリンター		
NEC PC-PR201(136桁、24ピン、ドット)	298,000	45,800
NEC PC-PR201H(136桁、24ピン、ドット)	288,000	69,800
NEC PC-PR101(80桁、24ピン、ドット)	238,000	35,800
NEC PC-PR150H(80桁、48ピン、カラー熱転写)	84,800	45,800
NEC PC-PR150V(80桁、48ピン、カラー熱転写)	99,800	49,800
NEC PC-PR150N(80桁、48ピン、カラー熱転写、ノートサイズ)	69,800	42,800
NEC PC-PR406HS(A4、24ピン、カラー熱転写、ハガキ対応、スキャナー機能)	138,000	62,800
NEC PC-8822(80桁、18ピン、ドット)	234,000	19,800
NEC PC-8027+漢字ROM(80桁、18ピンドット)	128,000	12,800
NEC PC-8826(80桁、カラープロッタプリンター)	148,000	16,800
NEC NM-9300(80桁、24ピン、ドット)	253,000	24,800
NEC NM-9700(80桁、24ピン、カラードット)	163,000	59,800
NEC NM-9950II(136桁、24ピン、カラードット)	245,000	79,800
NEC NM-5020(136桁、24ピン)	370,000	99,800
富士通 FMPR-204B(80桁、24ピン、カラー熱転写)	80,000	39,800
シャープ CZ-8PG2(136桁、24ドット、カラー、新品限定)	160,000	98,000
シャープ CZ-8PK5(80桁、24ピン、ドット)	129,000	46,800
シャープ CZ-8PC4(80桁、48ピン、カラー熱転写)	99,800	49,800
シャープ MZ-1P11A(136桁、16ピン、ドット、MZシリーズ用)	345,000	12,800
エプソン IP-130K(136桁、インクジェット)	520,000	45,800
エプソン HG2000PC(136桁、24ピン、インクジェット、ESC/P24-J83)	198,000	69,800
エプソン HG2500(136桁、24ピン、インクジェット)	248,000	55,000
エプソン AP-80K-PC(80桁、24ピン、熱転写)	69,800	28,000
エプソン AP-850PC(80桁、48ピン、カラー熱転写)	96,800	56,800
エプソン AP-800PC(80桁、48ピン、カラー熱転写)	99,800	52,800
エプソン RP-80F/TIIK(80桁、9ピン、ドット)	189,000	14,800
エプソン VP-135K(136桁、24ピン、ドット)	148,000	56,800
エプソン VP-85K(80桁、24ピン、ドット、ESC/P)	118,000	34,800
キャノン BJ-130J(NM)(136桁、インクジェット)	198,000	99,800
スター TR-24CL-f(A4、24ピン、カラー熱転写、富士通用)	69,800	24,800
ブラザー M1024P(80桁、24ピン、ドット、PC or MSX用)	118,000	29,800
富士通 MB-27411E(80桁、24ピン、ドット)	170,000	34,800
東芝 PWS-5271A(ダイナブックシリーズ用熱転写)	58,000	34,800
精工舎 GP-550E(80桁、16ピン、ドット、一部附属品無し)	99,800	8,000
精工舎 SL-80MK(80桁、24ピン、ドット)	118,000	14,800
SONY HBP-F1C(B4縦、24ピン、カラー熱転写、MSX用)	49,800	32,800
パナソニック FS-PC1(80桁、48ピン、カラー熱転写、MSX用)	59,800	39,800
パナソニック FS-PW1(80桁、24ピン、MSX用ワープロプリンター)	――	26,800
プリンター		
NEC PC-8824(80桁、熱転写)	128,000	14,800
NEC PC-8826(4色カラープロッター)	148,000	16,800
NEC PC-PR103(A4、ラインドット)	89,800	12,800
NEC PC-PR401(A4、サーマル)	49,800	10,800
NEC PC-8027(80桁、ドット)	89,800	11,800
NEC PC-8821(80桁、ドット)	198,000	9,800
エプソン RP-80(80桁、ドット)	89,800	8,000
シャープ MZ-1P02(80桁、ドット、MZ3500、5500、6500用、附属品無し)	138,000	5,000
シャープ MZ-1P14(80桁、ドット)	――	16,800
松下 KX-P1091N(80桁、ドット)	89,800	8,800
スター G-10XPII(80桁、ドット)	74,800	12,800
精工舎 GP-250(80桁、ドット)	69,800	6,800
精工舎 GP-500F(80桁、ドット、FM用)	59,800	8,500
精工舎 GP-500MX(80桁、ドット、MSXシリーズ用)	59,800	9,000
精工舎 GP-700M(80桁、カラードット)	79,800	14,800
ソニー SMI-720(SMCシリーズ用)	――	9,800
カシオ FP-1012PR(エプソン製、80桁、ドット、附属品無し)	138,000	9,800
ロジテック KP-3000(PC用80桁、ドット、説明書無し)	98,000	5,000
ヤマハ PN-10(MSX用、ドット)	――	8,000
各社 PC. FM. X1. MSX対応プリンター	――	6,800より
ディスプレイ		
NEC PC-KD551(4000文字、デジタル、0.39)	118,000	32,800
NEC PC-8853K(4000文字、デジタル、0.31)	118,000	35,800
NEC PC-KD853(4000文字、アナログ、0.31)	118,000	48,000
NEC PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	42,800
NEC PC-TV353(4000&2000文字、アナログ&TV、0.39)	110,000	59,800
NEC PC-TV454(4000&2000文字、アナ&デジ&TV、0.35)	128,300	65,000
NEC N-5913L(4000文字、アナログ&デジタル、0.31)	138,000	49,800
NEC N-5924U(4000文字、アナログ、0.26、ハイレゾ対応)	233,000	118,000
シャープ CU14GB(2000文字、デジタル)	49,800	19,800
シャープ CU14D1(4000&2000文字、デジタル)	108,000	35,800
シャープ CZ802D(2000文字、デジタル、TV)	119,800	34,800
シャープ CZ880D(4000&2000文字、アナログ&デジタル、TV)	109,800	64,800
シャープ 14M-114C(4000文字、デジタル)	118,000	29,800
シャープ 14M-141C(2000文字、デジタル)	69,800	15,800
シャープ MZ-1D22(4000文字/デジタル、2000文字/アナログ)	108,000	34,800
SONY KV-25DX1(25インチ、カラーTV、ビデオ入力3系統)	――	69,800
三洋 CMT-A14F1(2000文字、21ピンアナログ&8ピンデジタル)	64,800	34,800
三菱 XC-1498C(4000文字、アナログ、0.28)	99,800	42,800
富士通 FMD-PC231D(4000文字、デュアルスキャン)	89,800	39,800
富士通 MB-27331(4000文字、デジタル)	109,800	24,800
富士通 MB-27343(2000文字、デジタル)	79,800	16,800
ニデコ NH-14DE(4000文字、デジタル)	99,800	29,800
各社 4000文字カラー(アナログ、デジタル)	――	25,000より
各社 2000文字、1000文字カラー(アナログ、デジタル)	――	10,000より
モデム モデム		
オムロン MD24FN4(98ノート用内蔵型、2400ボー)	39,800	23,800
AIWA PV-A1200MkII(1200ボー)	21,000	9,800
AIWA PV-2123(300ボー)	29,800	5,800
富士通 PM1200F(1200ボー)	21,000	9,800
各社 ノートパソコン用内蔵モデムカード	――	15,000より
スキャナーなど		
オムロン HS-40CL(カラーハンディスキャナー、PC98用)	69,800	35,800
エプソン NR-1000(スキャニオ、名刺自動入力装置)	350,000	258,000
その他の周辺機器		
シャープ CZ-6BE1B(CZ601/652等用1MB増設RAM)	61,000	16,800
ジャストシステム JS-EM201(EMS拡張2MB-RAMボード)	88,000	19,800
各社 PC98用FM音源ボード	――	8,000より
各社 98用RAMボード	――	お電話にて
NEC VC-BS570(BSチューナー内蔵VHSビデオデッキ、2画面再生、新品)	110,000	69,800
SNE ギンガ286L(PC286/386シリーズ用テンキー)	15,800	4,800
SNE ギンガ98(PC98、PC286/386シリーズの一部用テンキー、JOY端子付)	32,000	9,800

★中古商品は商品在庫や価格の変動が多いので、必ず、お電話で在庫と価格を確認し〔ご注文〕をお願い致します。
また、在庫切れの商品につきましては、〔予約申込〕もお受け致しております。

中古在庫数日本一! 安心のアフターサービス

中古販売のページ

※3/31まで消費税(3%)分、割引き中!!（表示特価は消費税サービス済価格です）

中古品代金引換配送OK!

消費税は内税だから安い!

（表示価格の他に消費税はいりません）

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00～PM7:00

通信販売受付センター 日本マイコン流通センター 03(3463)4455（ヨシココ）

通信販売 送金先

大和銀行 渋谷支店 普 6400197
住友銀行 渋谷東口支店 普 1133110
協和埼玉銀行 渋谷支店 普 451454
太陽神戸三井銀行 渋谷支店 普 5546936
郵便振込口座 東京6-168261
●口座名義／㈱日本マイコン流通センター

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901／仙台受付 022(261)0929

★ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2:00～PM6:00が比較的つながりやすい時間帯です。

24時間FAX受付中

申込み、見積依頼、在庫の問合せなど………24時間FAX受付
FAX.03-3496-7267へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

㈱日本マイコン流通センター
渋谷店（AM10:00～PM7:00）年中無休
☎03(3463)4455
FAX.03(3463)2394
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階

渋谷駅前店

年中無休
営業時間 AM10:00～PM7:00
日本マイコン流通センター
大外ビル5F（1F は大和銀行）
JR渋谷駅

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告1P目をごらん下さい。

㈱日本マイコン流通センター
吉祥寺店（AM11:00～PM6:30）毎週水・木曜日定休
☎0422-21-9972
FAX.0422-21-9942
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-31-11 KSビル10階

吉祥寺店

水曜・木曜定休
営業時間 AM11:00～PM6:30
日本マイコン流通センター
KSビル10F
JR吉祥寺

※通信販売のお客様は渋谷店へお電話下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

※3/31まで消費税(3%)分、割引き中!!(表示特価は消費税サービス済価格です)

FM TOWNS 新品 のページ

FM TOWNSは、故障の際、サービスマンがうかがいます。

総合保険付

消費税は内税だから安い!

表示価格の他に消費税はいりません

FUJITSU FM TOWNS フェアー

フェアー記念特典付

注文番号 B-F101 FMタウンズ20F 基本激安セット

パソコンデスクプレゼント

安すぎて表示できません!

	税別定価
FMタウンズ20F(本体)	¥323,000
FMT-KB101A/201A(専用キーボード)	¥10,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥420,800

回数	1回目	2回目以降
20回	¥15,230	¥13,300
24回	¥12,610	¥11,300
36回	¥9,685	¥8,000
60回	¥9,045	¥5,300

注文番号 B-F102 FMタウンズ20F ゲーム三昧セット

パソコンデスクプレゼント

安すぎて表示できません!

	税別定価
FMタウンズ20F(本体)	¥323,000
FMT-KB107/207(10キー付キーボード)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
ライフ&デス(手術シミュレーション)	¥8,800
AIII(鉄道シミュレーション)	¥14,800
XakII(サーク2)	¥9,800
サイレントメビウス(話題のゲームソフト)	¥14,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥489,000

回数	1回目	2回目以降
20回	¥17,671	¥16,700
24回	¥16,397	¥14,100
36回	¥12,169	¥10,000
60回	¥6,952	¥6,700

注文番号 B-F103 FMタウンズ20F 中古基本激安セット

安すぎて表示できません!

	税別定価
FMタウンズ20F(本体)(本体のみ中古品)	¥323,000
FMT-KB101A/201A(専用キーボード)	¥10,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥420,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥11,100	¥10,900
30回	¥9,600	¥9,000
36回	¥8,800	¥7,700
60回	¥8,200	¥5,100

注文番号 B-F104 FMタウンズIIUX20 激安ゲームセット

パソコンデスクプレゼント

安すぎて表示できません!

	税別定価
FMタウンズIIUX20(CRT一体型本体)	¥288,000
FMT-KB101A/201A(専用キーボード)	¥10,000
AIII(鉄道シミュレーション)	¥14,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥330,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥13,847	¥12,400
30回	¥10,399	¥10,300
36回	¥9,894	¥8,800
60回	¥10,877	¥5,800

注文番号 B-F105 FMタウンズIIUX20 ゲーム三昧セット

パソコンデスクプレゼント

安すぎて表示できません!

	税別定価
FMタウンズIIUX20(CRT一体型本体)	¥288,000
FMT-KB101A/201A(専用キーボード)	¥10,000
ライフ&デス(手術シミュレーション)	¥8,800
AIII(鉄道シミュレーション)	¥14,800
XakII(サーク2)	¥9,800
サイレントメビウス(話題のゲームソフト)	¥14,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥364,200

回数	1回目	2回目以降
18回	¥19,195	¥17,900
30回	¥12,499	¥11,500
36回	¥12,844	¥9,800
60回	¥11,727	¥6,500

3/20～3/29当社渋谷店にて 電脳遊園地開催!!

ご来店の方にプレゼント多数!

お求めの方にはBIGプレゼント!!

注文番号 B-F106 FMタウンズIICX20 激安ゲームセット

パソコンデスクプレゼント

安すぎて表示できません!

	税別定価
FMタウンズIICX20(本体)	¥333,000
FMT-KB101A/201A(専用キーボード)	¥10,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
AIII(鉄道シミュレーション)	¥14,800
サイレントメビウス(話題のゲームソフト)	¥14,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥460,400

回数	1回目	2回目以降
24回	¥19,234	¥17,200
30回	¥16,978	¥14,200
36回	¥13,979	¥12,200
60回	¥11,883	¥8,100

注文番号 B-F107 FMタウンズIICX40 激安ゲームセット

パソコンデスクプレゼント

安すぎて表示できません!

	税別定価
FMタウンズIICX40(本体:40メガHDD内蔵)	¥433,000
FMT-KB101A/201A(専用キーボード)	¥10,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
ライフ&デス(手術シミュレーション)	¥8,800
サイレントメビウス(話題のゲームソフト)	¥14,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥554,400

回数	1回目	2回目以降
20回	¥25,544	¥24,100
24回	¥22,508	¥20,400
36回	¥15,198	¥14,500
60回	¥14,146	¥9,600

1 組合せ自由!!
当社ではセットのディスプレイに〔FMT-D533〕を採用しておりますが、ノングレア処理の高級タイプ〔FMT-DP531〕に変更すると全セットとも1万円プラスでOKです。
なお、組合わせ自由ですのでお気軽にご相談してください。

2 全品に安心の総合保険付き

3 故障の場合も富士通のサービスマンがお客様のご自宅へうかがいます。

4 初期不良は即、交換します。

5 当社は富士通FMタウンズ有力販売店です。安心してお求めになれます。

6 設置も安心! パソコンデスクプレゼント!
(ただしB-F103のセットを除く)
パソコンデスクが不要なかたはソフト1本とキーボードカバーをプレゼント!

高級パソコンデスク

ストッパー式キャスター付 高級木製テーブル 全機種対応 強度バツグン

PD-120 (120cm巾)

新品

定価¥40,000

税込特価 ¥31,900

回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,973	¥5,600
10回	¥4,331	¥3,400

PD-99 (90cm巾)

新品

定価¥40,000

税込特価 ¥31,900

回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,973	¥5,600
10回	¥4,331	¥3,400

DS-7 (64cm巾)

新品

定価¥29,800

税込特価 ¥13,800

●ほとんどのパソコンに対応

DS-31 (65cm巾)

新品

定価¥13,000

税込特価 ¥11,000

その他各社商品取扱っております。詳しくはお電話にて!!

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告1P目をごらん下さい。

中古買取り、下取りのページ

あなたのパソコンを高く買い取ります。中古や新品への買い換えもOK！

※3/31まで消費税(3%)分、割引き中!!（表示特価は消費税サービス済価格です）

パソコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

全国ネットであなたのパソコンを

高価買取・下取

98、88、286、X68K、4,000文字モニター、漢字プリンター

特に高く買います。

TOKYO 在庫 03(3463)4455 日本一 日本マイコン流通センター

中古→中古
中古→新品
買換え自由

注意 当社では、お客様からの下取りや買取りの価格も全て消費税込み価格で表示、又は取り引きさせて頂いております。お客様の支払額や受け取り額は今まで通り当社から示した金額になりますので、消費税は意識しなくて結構です。

お近くの方は渋谷駅前店 吉祥寺店へご来店を！
直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。
（印鑑と身分証明書をお持ち下さい）

下取・売却をお急ぎの方は直接、現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- 下取りをご希望の方は買い換え希望の商品名をメモ用紙などにご記入の上同封してください。下取品と購入商品の差引きの請求を連絡いたします。
- 売却をご希望の場合は、「売却希望」とご記入の上お送り下さい。現品が着き次第、早急に高価買取り代金をお届け致します。
- 下取り、売却どちらの場合でも周辺機器、ボード類、ソフトなども買取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先にお送り下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター　ベーマガ MK係
03-3463-4455㈹

〔注意〕NEC・エプソン・シャープ以外の機種やMSX、古い機種などは買取り出来ないことがありますのでお電話でお問い合わせ下さい。

全国どこでもお電話一本で即、買取り

受付時間 AM10:00〜PM7:00

東京受付 03[3463]4455（ヨシココ）

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929　FAX. 03(3463)2394

★ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2:00〜PM6:00が比較的つながりやすい時間帯です。
※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

年中無休
営業時間 AM10:00〜PM7:00 日本マイコン流通センター
井の頭線渋谷駅　大外ビル5F（1Fは大和銀行）　大井　東海銀行　ハチ公口　109②　JR渋谷駅　至品川　至新宿
エレベーターは建物の裏側にあります。

〒150 東京都渋谷区道玄坂
2-3-2 大外ビル5F
日本マイコン流通センター　全国買取 係

24時間FAX受付中
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……………………24時間FAX受付
FAX 03(3463)2394 又は03(3496)7267へお気軽にどうぞ！
お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積申込書を用意いたしました。内容をご記入の上、郵便にてお送り下さい。7日〜10日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送りいたします。

《無料見積申込書》の送り先

〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル　㈱日本マイコン流通センター　無料見積 係

キリトリ線

《無料見積申込書》

年　月　日　日本マイコン流通センター御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒				TEL		
購入予定日	年　月	職業		年令	オ	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額	月々　円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

ベーマガ 4月号

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告1P目をごらん下さい。

ダブルエキサイティングセール

お買上げの方全員に ファルコムキャラクターグッズの「イースIIマジカルボックス」をプレゼント中!!



イースIIマジカルボックス

今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ　お支払いは4月からでOK!



テレホンショッピング

仙台 (022) 224-5591

ファックスでも受付けております(022)224-5594

MSX2+はメガROMソフトで新エキサイティング!!

① MSX2+ PERSONAL COMPUTER WAVY 70FD

●BASICプログラムの実行速度がアップするBASICコンパイラ内蔵

●フロッピーの出し入れが簡単なフロントローディングFDD採用



●PHC-70FD……………………¥64,800
●MSX用ジョイパッド(FS-JS220)……¥1,500
●ROMソフト(限定品)……………¥5,800
合計¥72,100を
現金特価49,800円(税別)

頭金なし 第1回目5,780円 月々3,000円×17回
お支払い合計…………56,780円(税別)

② MSX2+ PERSONAL COMPUTER WAVY 70FD2

●3.5インチダブルドライブ標準装備で、ラクラク操作
●プログラム実行速度がアップするBASICコンパイラ搭載



●PHC-70FD2……………………¥87,800
●MSXジョイパッド(FS-JS220)…………¥1,500
●ROMソフト(限定品)……………¥5,800
合計¥95,100を現金特価74,800円(税別)

頭金なし 第1回目5,470円 月々3,600円×23回
お支払い合計…………88,270円(税別)

③ ソニー HIT BIT MSX2+ F1XV



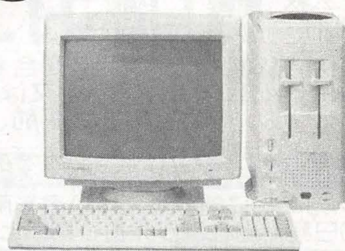
①自分で作曲ができる〈F1シンセサイザー〉②グラフィックツール〈らくらくアニメ〉③ワープロソフト〈文書作佐衛門XVバージョン〉が楽しめるクリエイティブツールディスクが付属

●HB-F1XV……………………¥69,800
●ROMソフト……………………¥5,800
合計¥75,600
現金特価61,800円(税別)

頭金なし 第1回目3,930円 月々3,000円×23回
お支払い合計…………72,930円(税別)

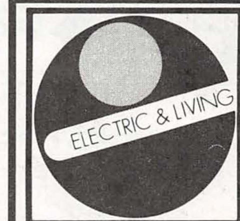
④ PC-8801MCmodel 2セット

(サウンドにどっきり、ゲームにうっとり)88&CD-ROMのサウンドパワーが、ボクらの五感をふるわせる。



PC-8801MC model 2…………………¥199,000
ディスプレー(PC-KD854N)……………¥84,800
合計¥283,800を現金特価99,800円(税別)

頭金なし 第1回目4,760円 月々3,400円×35回
お支払い合計…………123,760円(税別)



エルタウン
庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市青葉区一番町三丁目6-5 ☎022(224)5591

コンピュータ石巻バイパス
石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211

コンピュータ・山形
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222

コンピュータ・咲田
郡山市咲田一丁目27-7 ☎0249(34)8778

コンピュータ・古川
古川市李埣 前田10 ☎02292(3)3883

コンピュータ・泉中央
仙台市七北田字高柳99 ☎022(375)4855

コンピュータ・気仙沼
気仙沼市字赤岩杉の沢 ☎0226(24)2626

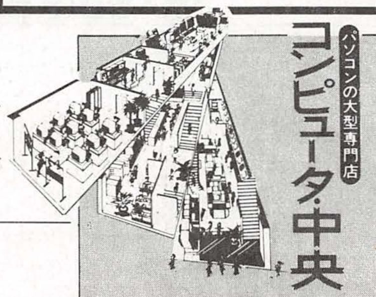
受付時間 AM10:15▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも **無料発送**／ご注文は **商品NOでどうぞ**／担当は佐藤(裕)まで

低金利でお得な **OAクレジット**／手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い **長期60回払までOK!!**／ゆっくりお支払い **4月からのお支払いでOK!**

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい。



パソコンの大型専門店 コンピュータ・中央

クレジット契約は18歳以上・勤続1年以上が条件となります。そのほか中、高生の方は同意を得たご両親のお名前でお申し込み下さい。

かっとびメイルとタットの

明朗快活かっとび冒険談!!

Magical Fantasy Adventure POPFULMAIL

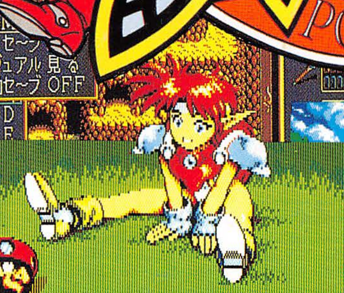




元気冒険システム搭載!?
PC8801ファルコム純正アクションRPG

ぽっぷるメイル

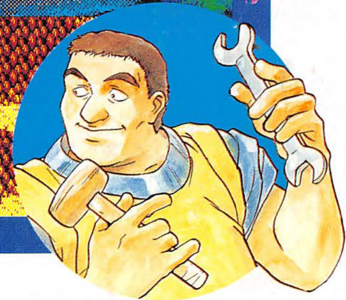
Magical Fantasy Adventure
POPFULMAIL











絶賛発売中!!

■PC8801SR以降 VA対応 PC98DO DO+ ●ジョイスティック対応●FM音源対応 5"2D×6枚組 価格8,700円(税別)

■通信販売(送料無料) ●代金引換の場合▶電話やFAX・ハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込み下さい。
●現金書留の場合▶品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して代金をそえてお申し込み下さい。

Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 ☎0425(27)6501

C&C Computers and Communications

NEC

迷える、ゼイタク。



NEW **98 NOTE SX/T**

PC-9801 NS/T……本体標準価格288,000円(税別)
PC-9801 NS/T40…HDD▶40MB…本体標準価格398,000円(税別)
PC-9801 NS/T80…HDD▶80MB…本体標準価格458,000円(税別)



98 NOTE nc (98NOTEカラー)

PC-9801 NC……本体標準価格598,000円(税別)
PC-9801 NC40…HDD▶40MB……本体標準価格738,000円(税別)



NEW **98 NOTE LIGHT**

PC-9801 NL……本体標準価格238,000円(税別)



98 NOTE nv

PC-9801 NV……本体標準価格248,000円(税別)







ぃ.ㇷ
98 NOTE NV AMUSING VERSION

PC-9801 NV(B)・(P)……標準価格278,000円(税別)

❖画面はハメコミ合成です。

みんな、いっしょに仕事してみたい実力派ばかり。98NOTEシリーズ

NEC春の情報生活市 バザールでござーる 2/22(土)〜4/5(日) お店で開催。

期間中 NECのパソコンを買って、あのバザールでござ〜るがリュックになった「おんぶでリュック」を当てよう。

◎対象商品・パーソナルコンピュータPCシリーズ(本体、プリンタ〈NM型番含む〉、ディスプレイ〈N型番含む〉、ディスク装置、イメージスキャナ、モデム、モデム内蔵電話、ファクシミリI/Oユニット) ◎抽選で3000名様にさしあげます。

▶さらにPC-9800シリーズパソコン本体をお買い上げの方には、出荷累計500万台を記念してJTB旅行券(2万円相当)も当たるダブルチャンス!!

◎詳しくはフェア参加店、店頭で。

※写真は実際の賞品とは異なる場合があります。

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札幌)011(231)0161/東北支社(仙台)022(261)5511/東京支社(東京)03(3454)1111
中部支社(名古屋)052(262)3611/北陸支社(金沢)0762(23)1621/関西支社(大阪)06(945)1111
中国支社(広島)082(242)5503/四国支社(高松)0878(36)1200/九州支社(福岡)092(271)7700

■パソコンに関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。
NEC パソコンインフォメーションセンター
東京 03(3452)8000 大阪 06(943)9800 (電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。)
受付時間…9:00〜17:00 月曜日〜金曜日(祝日を除く)

日本電気グループ

資料請求券 マイコンBASIC NOTE 3 8

▶詳しい資料を差し上げます。左の請求券をハガキにはり、住所、氏名、年令、電話番号、勤務先を明記のうえ、〒108-01 東京都港区芝五丁目7-1 NEC(10-27075) マイコンBASIC係までお送り下さい。

特別定価480円(本体466円) 雑誌18361-04 T1018361040480

第十一巻第四号通巻一一八号 一九九二年三月二十五日印刷 一九九二年四月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田一—十一—十五 電話〇三(三四四五)六一一一